
СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ
№7(15), АВГУСТ 1997
PC CD-ROM INTERNET SONY PLAYSTATION SEGA SATURN NINTENDO 64 M2
СТРАНА ИГР
http://www.gameland.ru
2 постера
ОБЗОР 46 ИГР
ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ 4 ИГР
СЕКРЕТЫ К 29 ИГРАМ
DUNGEON KEEPER™
Silhouette Mirage, X-Wing vs. Tie-Fighter, Redline, Terracide, SpecOps, Dark Rift, Imperialism, Constructor, Ecstatica II, Demon Isle, Sin, Golgotha, Uprising, 7th Legion, Daikatana, BirthRight, Mass Destruction, Pitfall 3D...
... и другие
WARCRAFT ADVENTURES
LORD OF THE CLANS
ПРИКЛЮЧЕНИЯ ОРКОВ
7TH LEGION
СТРАТЕГИЯ ОТ EPIC MEGAGAMES
CARMAGEDDON
БЕРЕГИСЬ АВТОМОБИЛЯ
0 004010 5


GameLand
Москва:
1. с/к «Олимпийский», 8-й подъезд,
т/ц «Новый Колизей»
(ст. м. «Проспект Мира»)
2. ул. Новый Арбат, 15
(ст. м. «Арбатская» или «Смоленская»)
3. ул. Старый Арбат, д. 21
(ст. м. «Арбатская»)
NINTENDO 64
THE FUN MACHINE
SONY
PlayStation
SEGA SATURN
БЕЗУМНЫЙ ВЫБОР
Телефон для покупателей: (095) 288-3218
VISA
STB CARD
Maestro
MasterCard


SONY
ВЫБОР ПОБЕДИТЕЛЯ
Дилеры
в Москве:
Битман 903-6818
Бука 111-5156
GameLand 288-3218
ДВМ-ГУМ 929-3438
Dendy 245-1996
ДИАЛ Электроникс 916-0046
Мантикора 241-3528
М. Видео 208-0359
Новалайн 231-1877
Партия 742-5000
Салон-магазин Sony 137-0264
Теплостар 237-6414
Триал 321-4792
Ф-Тайм 256-7366
Дилеры в Санкт-Петербурге:
ABC Электроника (812) 273-4096
Петросиб (812) 279-7515
SONY
PlayStation
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Остерегайтесь пиратских подделок
Только диск с черной рабочей
поверхностью является легальным

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

НОВОСТИ

ИНТЕРВЬЮ



ЭТО БУДЕТ ХИТ



PC





ВИДЕОИГРЫ





ТАКТИКА





СПИСОК ИГР

Список демо-версий на WEB-сервере «Страны Игр»
www.gameland.ru
к материалам текущего номера:

Birthright	Redneck Rampage
Carmageddon	Terracide
Descent to Undermountain	X-Car
Ecstatica II	X-Wing vs. Tie-Fighter

Внимание!

Вы можете подписаться на наш журнал в любом отделении связи. Просто придите на почту, возьмите подписной каталог АРЗИ и откройте его на странице 135.

Наш подписной индекс: 88767.

Оптовые распространители журнала «Страна Игр»

Москва
1. «Бука» — (095) 111-5156
2. «Глобус» — (095) 240-7405
3. «GameLand» — (095) 288-3218
4. «Логос-М» — (095) 200-2122
Страстной б-р д. 3
ул. Баррикадная д. 2
ул. Старый Толмачевский пер., д.5, подьезд 2
ул. Волхонка д. 6, стр.1
ул. Краснопрудненская д.7/9
ул. 2-я Звенигородская д.13
ул. Верхняя Сыромятническая д.2
5. «Маарт» — (095) 128-9904
6. «МетроПресс» — (095) 270-0703
7. «Ода» (региональный распространитель) — (095) 200-2328
8. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661
9. Игорь Юрченко — (095) 396-6712

Санкт-Петербург
1. «Дом Книги» — (812) 219-4923
2. «МетроПресс» — (812) 294-1109
3. «СИиР» (союз издателей и распространителей) — (812) 316-2588
4. «НЛО» — (812) 277-2289
5. Пушкинская, 14 — (812) 164-94-35
6. «GameLand» — (812) 966-2846

Казахстан
Алма-Ата
1. Владислав Любчанский — (3272) 43-69-16
2. Торговая сеть «Фэнтези» – (3272) 41-03-31

Украина
Эксклюзивный представитель на территории Украины
ЗАО «Новая Коллекция», Киев
Отдел реализации: (044) 449-12-90
Отдел рекламы: (044) 443-63-23

Литва
Вильнюс
Жайдиму Шалис
Сергей Горевой
23-04-42
23-06-04

Внимание, редакционная подписка!

Если вы проживаете в Российской Федерации (кроме Москвы и С.-Петербурга) и хотите получать журнал по почте из редакции, то вы можете оформить подписку на шесть номеров.
1. Заполните бланк заказа.
2. Переведите по безналичному расчету **120000** рублей. Получатель: ИЧП «Агарун Компани». **ИНН 7729124600,** расчетный счет **002644241** в СБС-АГРО, корр. счет **506161200, БИК 044541506.**
3. Отправьте бланк заказа (можно ксерокопию) и копию квитанции об оплате или платежное поручение по адресу: **101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, Журнал «Страна Игр».**

Заполните:

Фамилия: ________ **Имя:** ________

Точный адрес: ☐☐☐☐☐☐ **Город** ________

улица ________ **дом** ________ **квартира** ________

Телефон (с кодом города): (☐☐☐☐) ☐☐☐☐☐☐☐

Номера: ☐ **Сентябрь (№8)** ☐ **Октябрь (№9)** ☐ **Ноябрь (№10)** ☐ **Декабрь (№11)** ☐ **Январь 1998 (№1)** ☐ **Февраль 1998 (№2)**

НОВОСТИ с E3

Три дня, начиная с **19** июня, наше внимание было приковано к одному из главных событий этого года - американской выставке **E3** в Атланте. И это шоу того заслуживало. Пусть на нем и не произошло ничего выдающегося, и пусть все основные акценты выставки были сделаны на пока что типично американских проблемах, выставка E3 все равно остается одним из главнейших событий каждого года в жизни любого игрока. Причина этому проста. Именно там мы можем впервые познакомиться с новыми технологиями, увидеть в действии новые игры и получить представление о том, что нас ждет в недалеком будущем.

Но не все так гладко было в этом году в Атланте. И как бы не были далеки от нас пока американские проблемы, самая главная из них, а именно — кризис перепроизводства игр определенных жанров так до сих пор и не был преодолен. Многие крупные компании в этом году предприняли ряд существенных шагов в этом направлении, сократив количество игр и улучшив их качество, но многие другие по разным причинам решили не замечать сложившуюся ситуацию. И результат не заставил себя долго ждать.

Стоит признать, что это была самая неинтересная выставка за последние несколько лет. Изучив представленные на ней продукты, можно смело сделать вывод, что **1997** год станет годом продолжений популярных в прошлом игр и их же клонов. Можно спорить, что именно таким способом американские издательства стремятся преодолеть кризис, выпуская только те игры, которые уж точно найдут своих покупателей. Но обратная сторона этой ситуации — отсутствие прогресса и попросту топтание на месте — способна навести тоску даже на самых рьяных энтузиастов. Хотя некоторые разработчики все-таки порадовали придирчивую игровую прессу. Но перед тем как перейти непосредственно к играм, стоит окинуть взглядом все те события, которые произошли внутри игровых компаний за последний месяц.





Первым и, наверное, самым главным событием, заслуживающим всеобщего внимания, стало поглощение издательством **Electronic Arts** другого издательства, **Maxis.** Слияние, которое должно произойти в августе, породит настоящего «монстра» индустрии развлечений, с которым по размерам уже мало кто может сравниться среди независимых компаний. К счастью для обеих фирм, общих мест у них не так уж и много, так что особых изменений внутри каждой не намечается. Как выяснилось позже, **Maxis** уже около года искал себе партнера и, кроме **EA**, получил аналогичное предложение также и от европейского гиганта Infogrames, но финансовая мощь **Electronic Arts** не дала произойти этой сделке.

Сама же компания **Infogrames**, не особенно удовлетворенная таким положением вещей, окончательно завершила покупку **Philips Digital** и начала укреплять свои каналы распространения в Европе, чтобы стать там основной издательской силой. Стоит отметить, что **Infogrames** уже и так является самым крупным европейским издательством и теперь в его планах стоит потеснить со своего родного рынка и американские компании.

Компания **3Dfx** завершила процесс своего акционирования. Но в последний момент имя компании **Sega** исчезло из списка предполагаемых владельцев акций. Американская компания **3Dfx** до сих пор на бумаге является партнером **Sega** по проекту разработки ее следующей игровой приставки, но близкие к компании источники сообщили о параллельно ведущихся переговорах **Sega** с японской корпорацией **NEC** на аналогичный предмет. С другой стороны, **Electronic Arts** приобрела довольно внушительную долю в этой бурно развивающейся компании и объявила о своих планах выпустить собственную версию трехмерного акселератора на основе технологии **Voodoo Rush** компании **3Dfx**.



Тем временем, **Sega** официально объявила об отмене проекта выпуска расширения для **Sega Saturn**, который помог бы без особых проблем перенести на домашнюю приставку все новые суперхиты компании с игровых автоматов. Признав выпуск в свое время аналогичного расширения для **MegaDrive** гигантской ошибкой, **Sega** сообщила, что второй раз она ее делать не собирается. Таким образом, обещанный выход к новому году **Virtua Fighter 3** для **Sega Saturn** теперь перенесен в лучшем случае на начало **1998** года. С другой стороны, выставка **E3** показала, что амбиции **Sega** распространяются сегодня намного дальше игровых автоматов и приставок. Кроме того, что абсолютное







большинство игр, заявленных на **Saturn**, в этом году одновременно появятся и на персональном компьютере, **Sega** также вступила в конкурентную борьбу и на фронте платных игровых служб в Интернет.

Печальные новости принесла выставка **E3** для всех тех, кто возлагал свои надежды на представление на ней **64**-битной игровой системы **M2** от **Panasonic**. Она не только не была представлена, но и ее репутации был нанесен довольно серьезный урон. Незадолго до выставки в японской индустриальной газете **Nihon Kogyo Shimbun** была помещена статья, в которой утверждалось, что корпорация **Matsushita** намерена окончательно похоронить этот проект. В тот же день представители последней созвали пресс-конференцию, на которой попытались развеять эти слухи. Официально было заявлено, что как сама система, так и игры к ней уже подготовлены к выпуску, но сам выпуск пока отложен на неопределенный срок. Тем не менее, на выставке **E3** основные партнеры **Matsushita** по этому проекту, за исключением **Capcom**, дали всем понять, что они прекратили разработки игр для этой приставки. В частности, компания **3DO** начала перевод своих игр на персональный компьютер, а команда **WARP**, чья игра **D2** уже стала неофициальной визитной карточкой **M2**, объявила о планах перевести ее на следующую игровую приставку от **Sega**.

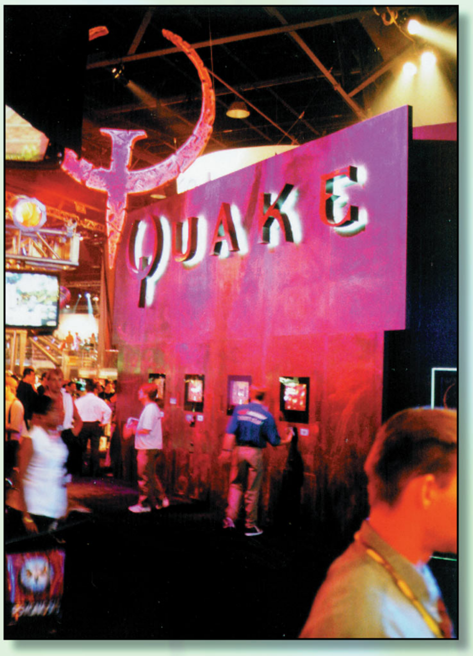
Nintendo, в свою очередь, готовится к выпуску в марте следующего года проигрывателя магнитооптических дисков для своей **64**-битной приставки. На сегодняшний день наконец-то прояснилась как цена аппарата, так и первые игры, которые воспользуются преимуществами новой технологии. Предполагается, что **64DD** поступит в продажу по цене около **10000** йен (**90$**) вместе с четырьмя играми: **Sim City 64**, **Mario Paint 64**, ролевой игрой **Mother 3** и японской головоломкой **Pocket Monster 64**. Это сообщение пришло на фоне довольно печального поворота событий в жизни **Nintendo**. В соответствии с последними исследованиями, у себя на родине, в Японии игровая система **Nintendo 64** пока не выдерживает конкуренции даже со стороны своей собственной переносной **8**-ми битной игровой системы **GameBoy**, чьи продажи превышают продажи **64**-битного детища этой японской компании.

С другой стороны, **Sony**, чья игровая приставка уже преодолела конкуренцию со стороны **Saturn**'а в Японии и со стороны **Nintendo 64** в Америке, продолжила претворять в жизнь свою политику покупки эксклюзивных прав на многообещающую продукцию известных компаний. Уже лишив **Nintendo** двух ее основных партнеров, **Square** и **Enix**, пришла очередь отнять и у **Sega** как можно больше приверженцев. На выставке **E3** две самые близкие **Sega** команды разработчиков Core **Design** (**Tomb Raider**) и **Shiny Entertainment** (**MDK**, **Earth Worm Jim**) объявили о том, что все их игры (**Tomb Raider 2**, **Fighting Force**, а также **Wild 9** от **Shiny**) будут выпущены эксклюзивно для **Sony PlayStation**. Естественно, о версиях этих игр для **Nintendo 64** также можно уже забыть.

Но не все так прекрасно в стане **Shiny Entertainment**. В последний месяц эту команду покинули как создатели **MDK**, так и главный дизайнер их следующего проекта — **Wild 9**. Но к этому **Shiny** не привыкать, так как это не первый раз, когда внутри этой студии происходят такие потрясения.









Также не все спокойно внутри еще одного гиганта индустрии — компании **Acclaim Entertainment**. До сих пор не оправившись от гигантских убытков (более **200** миллионов долларов), зафиксированных компанией в прошлом году, Acclaim сегодня находится в довольно нестабильном положении. И вот теперь, уже после проведения сокращения персонала и реорганизации компании ее президент подал в отставку.

И напоследок, немного хороших новостей. Компания **GT Interactive** приобрела команду **SingleTrac Entertainment**. До последнего момента они занимались разработкой игр для издательства **Sony Computer Entertainment** и произвели на свет уже достаточно хитов (**Twisted Metal, Warhawk**). Теперь же **SingleTrac** уготована роль главного разработчика приставочных игр внутри **GT Interactive**. Команда **SingleTrac** сегодня занимается разработкой игр как для **PC** и **PlayStation**, так и для **Nintendo 64**.

Вернемся к самой выставке. Ничего нового с технологической точки зрения на ней представлено не было, так что сосредоточимся на самих играх, выделить основные произведения, которые показались нам наиболее значительными.

Самым крупным стендом на **E3** был стенд американского отделения **Nintendo**, которое, в отличие от своей материнской компании, поработало в прошлом году на славу, создав своей системе великолепный имидж и обогнав по продажам всех своих конкурентов. На нем, как и следовало ожидать, не было представлено огромного количества игр, и все внимание было приковано к нескольким основным проектам. И хотя игр калибра **Марио 64** представлено не было (выход **Zelda 64** перенесен на начало следующего года), основной упор был сделан на два его клона, оба от европейкой команды **Rare**. Первая игра, **Banjo-Kazooie**, напоминала знаменитый **Donkey Kong Country**. Так же, как и в **16**-ти битной игре, вы в ней будете управлять сразу двумя персонажами — на этот раз медведем **Banjo** и птичкой **Kazooie**, объединяя усилия, которыми вы можете добиться различных результатов. Вторая, не менее детская по виду и содержанию игра повествовала о приключениях двух белочек в трехмерном мире. **Conker's Quest**, как и **Banjo-Kazooie**, использовали усовершенствованный движок **Mario 64** для создания красочного, практически мультипликационного мира. Вторым сюрпризом выставки стало продолжение великолепной фантастической гонки **F-Zero 64**, которое поступит в продажу уже в этом году. Самой игры в действии показано не было, так что говорить здесь пока не о чем. Но самым нестандартным ходом **Nintendo** стал перевод для





американского рынка двухмерной стрелялки от **Treasure**, **Mischieve Makers** (**Yuke Yuke Troublemakers** в японском варианте), которой уже сегодня уготована честь стать самой культовой игрой для **Nintendo 64**.

Среди независимых производителей, сотрудничающих с **Nintendo**, можно было выделить спортивную продукцию от **Konami**, чей футбольный симулятор **International Superstar Soccer** привлек наибольшее внимание. Со времени японского дебюта этой игры она претерпела разительные изменения в лучшую сторону. Во-первых, искусственный интеллект был значительно улучшен, так что теперь игра уже стала полноценным симулятором. Управление же футболистами также изменилось в лучшую сторону. Не подкачал и их баскетбольный симулятор, **NBA in the Zone'98**, который выглядел и работал на порядок лучше своих конкурентов. Еще из представленных на стенде игр стоит отметить великолепную версию **Quake** и аркадную гонку **San Francisco Rush от Midway**, а также две интересные приключенческие игры — **GoldenEye** от **Rare** и **Mission: Impossible** от **Infogrames**. И напоследок, **Eidos Interactive** объявил, что первая игра Джона Ромеро **Daikatana** будет переведена в **1998** году на формат **Nintendo 64**. В общем, обещанного взрыва игр от не-





зависимых производителей так и не произошло, но и печалиться особенно не о чем.

Sega представила на **E3** второй по величине стенд, на котором можно было найти продукцию практически для всех «платформ»: от **Sega MegaDrive** до Интернет. Но главным сюрпризом стала стрелялка для игрового автомата по мотивам фильма «**Jurassic Park 2**», которая графически стояла в одном ряду с самим одноименным фильмом. И хотя это был всего лишь клон **Virtua Cop**, ее создателям удалось полностью передать весь азарт охоты на динозавров, созданных из нескольких десятков тысяч полигонов. Для своей же **32**-битной приставки и для персонального компьютера **Sega** представила довольно сбалансированную и сильную коллекцию разноплановых игр. По большому счету, **Sega** прекратила активную конкурентную борьбу на американском рынке против приставок от Sony и Nintendo, и теперь их главной задачей выступает сохранение своих приверженцев, пока не поступит в продажу их следующая игровая система.

Одной из многообещающих игр, которые еще не были представлены ранее, стало трехмерное приключение/гонка «**Sonic R**» с ежиком Соником в главной роли. Можно только поаплодировать **Sega** за то, что она не соблазнилась сделать очередной клон **Марио 64**, а постаралась сделать что-то новое со своим главным героем. «**Sonic R**» разительно отличался как и от типичной гонки (нет четко очерченных трасс, а гонщики бегают на своих двоих), так и от модной в последнее время 3D-бродилки в стиле Марио. Игра использовала полностью трехмерный усовершенствованный движок, разработанный для сборника игр Sonic Jam, и выглядела великолепно.

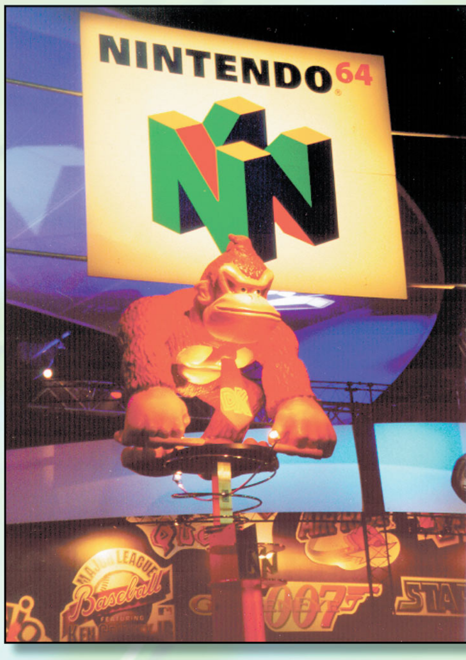
Вторым сюрпризом стал показ «в живую» революционной ролевой игры **Panzer Dragoon Saga**. Впервые все действие приставочной RPG протекает в полностью трехмерном мире, в котором создатели постарались как можно дальше отойти от общепринятых жанровых клише. Быть может, именно этой игре удастся вывести жанр приставочных **RPG** из состояния застоя.

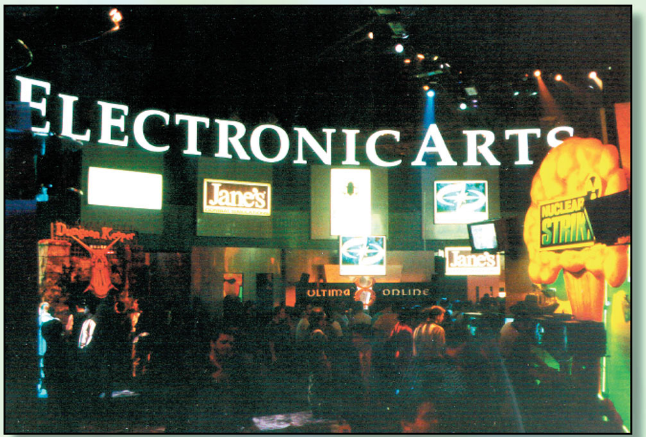
В остальном же продукция **Sega** мало чем отличалась от ее стандартного набора. Очень приятное впечатление оставила трехмерная драка **Last Bronx**, идущая на высоком разрешении, без потери скорости и визуальной привлекательности, а также великолепный гоночный симулятор **Sega Touring Car**, который также выжимал из приставки все ее не до конца изученные ресурсы. Но версии этих игр для персонального компьютера также внушали здоровый оптимизм. Используя возможности процессора **Pentium MMX**, а также трехмерных акселераторов, в первую очередь **PowerVR** от **NEC**, писишные версии этих игр способны оставить позади себя все виденное на любой приставке.

Приятно удивили посетителей версии **Quake** и **Duke Nukem 3D** для **Saturn**. Но отсутствие на стенде перевода **Virtua Fighter 3** наводило на неприятные мысли. И хотя **Sega** и пообещала выпустить свое произведение искусств на **32**-битную приставку в начале следующего года, может случиться так, что этот проект увидит свет только на следующей игровой системе от **Sega**. В общем, не смотря на ряд выдающихся игр, которые поступят в продажу в этом году на **Sega Saturn**, эта платформа никогда не была основной силой на американском рынке и уже никаким образом ей не станет, с третьим **Virtua Fighter**'ом или без него.

Третьим по величине (но не по количеству представленной продукции) на выставке был стенд **Sony**, главной задачей которого было показать, кто сегодня командует парадом в мире игровых приставок. Как и в прошлые два года, **PlayStation** привлекла наибольшее внимание со стороны независимых американских разработчиков. И все-таки весь этот спектр игр, за редким исключением, легко укладывался в две-три категории. Во-первых, это клоны **Марио 64**, которые с разным успехом копировали шедевр от **Nintendo**. Тут вам и трехмерное приключение **Gex**'а (**Crystal Dynamics**), и







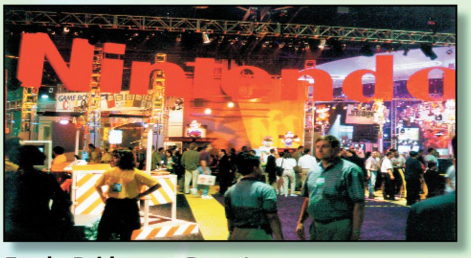


такое же трехмерное приключение крокодильчика **Croc**'а (**Fox Interactive**), и приключение **Pac-Man**'а (**Namco**), и не менее впечатляющее приключение **Rascal** (**Psygnosis**).

Список можно продолжать и дальше. Вторым общим местом стали игры типа **Tomb Raider** и его многочисленные вариации. Этот список возглавляет сам **Tomb Raider 2**. За ним следовали **Nightmare Creatures** и **Apocalypse** (**Activision**), **Blasto** и **Spawn** (**Sony**), **One** (**ASC**) и **Reboot** (**Electronic Arts**) и т.д. В общем, спрос диктует предложение. Кстати говоря, представляя публике свой **Apocalypse**, **Activision** даже пригласил на выставку самого **Брюса Уиллиса**, который служил моделью для одного из героев игры. Похожая ситуация сложилась и среди спортивных игр, где каждый уважающий себя издатель пытался продать свою версию гонок, хоккея, американского футбола или бейсбола. Теперь главное, чтобы для всех этих игр хватило покупателей.



Остановимся более подробно на самых ярких играх на стенде. Без всякого сомнения, наибольший восторг среди журналистов был вызван игрой **Metal Gear Solid** от **Konami**. Это трехмерное приключение, больше похожее на шпионский детектив, нежели на игру, повергло всех в настоящий шок своей великолепной графикой и действительно оригинальным игровым процессом. Это произведение никак нельзя назвать ни клоном



Tomb Raider, ни **Doom**'ом от третьего лица. **Psygnosis**, в свою очередь, наряду со многими другими интересными произведениями, поразил всех двумя своими играми: леталкой **G-Police** и космической стрелялкой **Colony Wars**. Обе они отличались великолепной графикой и интересным, хотя и стандартным игровым процессом. Не остался без внимания и стенд **Namco**, хотя на нем и не было представлено перевода **Tekken 3** с игрового автомата. Зато их стрелялка с пистолетом **Time Crisis** явно потеснит **Virtua Cop** с вершины игр этого жанра. Главной же гордостью самой **Sony** стали игры от японской компании **Square**. Американские версии **Final Fantasy 7** и **Bushido Blade** порадовали многих, несмотря на то, что эти игры уже давно были выпущены в Японии.

В общем жизнь в стане **Sony** бьет ключом, и уже вряд ли что-либо может остановить эту компанию от фактической монополизации мирового рынка игровых приставок, нравится вам это или нет.

И напоследок попробуем бросить взгляд на самый обширный игровой рынок — рынок игр для персонального компьютера.

Долгое время гордившийся своей независимостью, этот рынок вскоре может ее потерять. Потихоньку полегоньку все основные производители начали создавать свои игры для какого-то определенного трехмерного акселератора, будь то основанного на технологии **3Dfx**, или на технологии **PowerVR**. Некоторые компании пошли еще дальше и представили игры, в которые можно будет играть только с помощью одного из этих акселераторов. И первой ласточкой этого процесса станет широко разрекламированный **Prey**, который потребует от вас наличие платы **3Dfx**.

Intel в свою очередь представил свою версию игрового автомата, использующего в своей основе процессор **Pentium 2** и мощный **3D** акселератор. Первой игрой для него стала специальная версия **POD** от **UbiSoft**.

Явного лидера среди представленных на выставке игр назвать было трудно, но стратегическая игра в реальном времени от мастера стратегических игр **Cid Meier**'а, **Gettysburg**, была ближе всех к этому званию.

Не меньшее внимание привлекли и следующие проекты:

Daikatana — Eidos
Unreal — GT Interactive
Resident Evil PC — Virgin
Quake 2 — Activision
Hexen 2 — Activision
Deathtrap Dungeon — Eidos
Dark Reign — Activision
Myph — Bungie

Читайте продолжение репортажа в следующем номере.





$5

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 сентября!**

- ❑ **Приставка Sony PlayStation (PAL)**
- ❑ **Приставка Sony PlayStation (US)**
- ❑ **Приставка Nintendo 64 (US/JAP)**

11121

$5

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 сентября!**

- ❑ **Приставка Game Boy**
- ❑ **Приставка Game Gear**
- ❑ **Руль на Sony PlayStation**
  Per 4 Mer Turbo (без педалей)

11123

$5

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 сентября!**

Игры на IBM PC:

- ❑ **Comanche 3**
- ❑ **Darklight Conflict**
- ❑ **Grand Prix 2**
- ❑ **Moto Racer**

11124

$5

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 сентября!**

Игры на Sony PlayStation PAL:

- ❑ **Supersonic Racers**
- ❑ **Viewpoint**
- ❑ **Descent 2**
- ❑ **Battlestation**

11125

$5

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 сентября!**

Игры на Sega Saturn NTSC:

- ❑ **Virtual Cop 2 с пистолетом**
- ❑ **Shellshock**
- ❑ **Robo Pit**

11126

$10

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 сентября!**

- ❑ **Джойстик PC Blackhawk**
- ❑ **Джойстик PC X-Fighter**
- ❑ **Джойстик PC Top Gun**

11120

$20

Талон дает скидку на один из перечисленных продуктов. Скидка действует до **1 сентября!**

- ❑ **Руль PC Formula T2**
- ❑ **Программа (Арсеналъ) Идеальная бухгалтерия**
- ❑ **Программа (1С) Бухгалтерия 6.0 Проф. для Windows '95, сетевая версия**

11122

РУССКАЯ ВОЛНА

Auric Vision

На проходившей выставке **E3** в Атланте на стенде Intel среди многих других игр демонстрировалась игра **Z.A.R.**, разработанная компанией **Maddox Games**. Игра **Z.A.R.** была выбрана для демонстрации как одна из наиболее успешно использующих технологию **MMX**.



В майском номере **PC Gamer** на прилагаемом компакт диске были помещены ВСЕ демо версии игр компаний **ZES't Corp**. и **Maddox Games**, которые будут опубликованы под единой торговой маркой фирмы **Auric Vision**. Также в помещенной в журнале статье, игру **Z.A.R.** сравнили по играбельности одновременно с **Doom** и **Mechwarrior**. В течении последующей недели после выхода этого номера журнала на **WWW.AURICVISION.COM** были побиты все рекорды посещаемости — до 3000 человек в день.

Самые последние демо версии игр **Z.A.R.** и **MADSPACE** с поддержкой модема и сети до **16** человек можно также взять с **WWW.GAMELAND.RU.**

АО «ДОКА»

Вьюга в пустыне

По поступающим с творческой кухни компании «**ДОКА**» слухам, где-то на самой финальной стадии находится сегодня работа над новой игрой «**Вьюга в пустыне**», которая была впервые продемонстрирована на «**Аниграфе-97**» и успела получить там приз как одна из перспективных игровая разработок года (вместе с некоторыми другими).

Для игры разработан оригинальный многооконный интерфейс, позволяющий одновременно наблюдать за боевыми действиями на различных участках карты, с возможностью масштабирования ("zoom") изображения в каждом окне и переключения между окнами. Помимо непосредственного командования объектами/группами (традиционный point'n'click интерфейс), реализуется система контроля за поведением объекта с созданием приказов любой сложности, приоритетов и информационных связей (подчинение, целеуказание и т.д.).

В игре реализованы поддержка режима "multi-player", графика SVGA 640X480X256, анимированные объекты на



игровом поле (блики на воде, колышущиеся листья пальм в оазисах и т.п.), «интерактивный» рельеф, разнообразные высококачественные звуковые эффекты и авторская музыка в формате **CD-audio**.

OEM программа АО "ДОКА"

АО «**ДОКА**» объявило о начале специальной программы продвижения на рынок **OEM** версий своих продуктов, предназначенных для продажи в комплекте с оборудованием ведущих поставщиков вычислительной техники на «домашний» рынок. Уже находятся в производстве **OEM** версии игр «**Total Control**» и «**Противостояние**». В ближайшее время к ним добавятся еще несколько игровых и обучающих программ. По словам директора Отделения программных разработок АО «**ДОКА**» Анатолия Шевчука, компания считает OEM сектор одним из наиболее перспективных на рынке программных продуктов домашнего использования и намерена уделять ему особое внимание. «*OEM версии наших продуктов будут оформлены иначе, чем диски, предназначенные для розничной торговли, и, кроме того, они будут промаркированы специальной предупредительной надписью,* — добавляет Анатолий Шевчук. — *Мы также предлагаем нашим OEM партнерам различные варианты упаковки по их выбору.*» В настоящее время достигнута договоренность с зарубежными издателями о выпуске **OEM** версий локализованных продуктов. АО «**ДОКА**» планирует в ближайшие месяцы завершить цикл переговоров с поставщиками компьютеров и мультимедиа оборудования с тем, чтобы уже с осени обеспечить покупателям возможность приобретать наиболее популярные продукты с маркой «**ДОКА**» вместе с аппаратными средствами. О ряде уже подписанных соглашений в этой области компания планирует объявить в ближайшее время.

Информацию о продуктах АО «**ДОКА**» можно найти на сервере компании: **http//www.doka.ru.**

Союз News

Студия «**Союз**» заканчивает работу над новым диском «**Музыкальный бункер**», который появится в продаже в начале осени. Диск представляет собой обучалку азам музыкальной грамоты с явным «садистским» уклоном. А именно: вас запирают в металлический бункер в стиле бомбоубежища времен холодной войны и не выпускают оттуда, пока вы не сдадите экзаменов на музыкальную грамотность. Успокаивает то, что осваивать азы музыки вы будете не на примерах из Баха, Бетховена или русской народной музыки, а на родных греющих душу **The Beatles, Pink Floyd, Jesus Christ Superstar** и т. д. Ведь чем еще продемонстрировать музыкальный размер 7/4, как не на примере композиции «**Money**» из старого доброго **Pink Floyd**?

Кроме этого студия «**Союз**» приступила к работе над новым **CD-ROM** «**Мир Розовых Кукол**». Это приключенческо-музыкальный проект, в котором будут принимать участие звезды российской поп и рок музыки, такие как Владимир Пресняков, Кристина Орбакайте, Валерий Меладзе, Андрей Макаревич, СерьГа, Леонид Агутин и многие другие. Этот диск не будет иметь ничего общего со всевозможными простенькими музыкальными архивами на **CD-ROM**, заполнившими рынок. Не будет ни одной старой песни, даже если она о Главном.

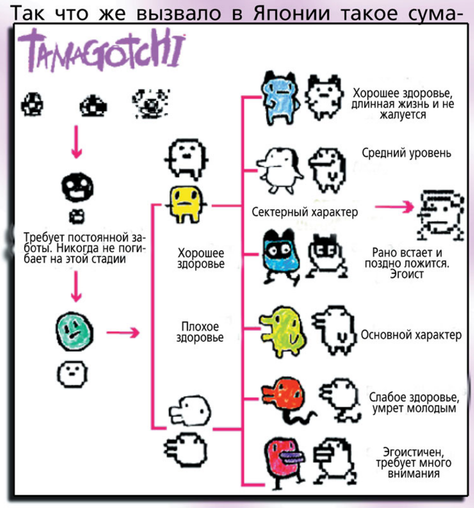
Вообще на осень-зиму этого года компания запланировала большое количество новых дисков. Причем, в основном, это диски российских разработчиков, которые показались издательству настолько интересными для российского рынка, что ради них было решено отказаться от издания запланированных ранее **RedShif** и **Space Station Explorer** от компании **Maris Multimedia** (**UK**). Так что... Русские идут!



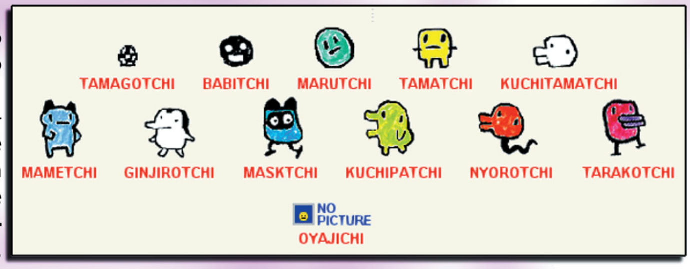
Борис РОМАНОВ

Tamagotchi

Продолжая наши репортажи о новых веяниях в индустрии развлечений, которые приходят к нам из Японии, мы наконец подошли к самому большому хиту прошлого года – переносной игрушке **Tomagotchi,** которую выпустила в продажу компания Bandai. Этот небольшой брелок в форме яйца с часами и игрой **(Tomago** означает яйцо, а **chi** – часы) побил все рекорды продаж у себя на родине и начал победное шествие по всему миру. Ажиотаж вокруг этой игры был настолько высок, что **Bandai** не успевала выпускать достаточное их количество. Это привело к возникновению настоящего дефицита, когда на улице это дешевое приспособление продавалось по цене около 200 долларов. Так что же вызвало в Японии такое сумасшествие?



Ответ прост. **Tomagotchi** впервые позволил его владельцам вырастить и воспитать своего собственного «виртуального домашнего животного» – инопланетного существа. И вот как это все действует.



В самом начале «игры» вы устанавливаете основной параметр, а именно соответствие времени жизни **Tamagotchi** нашему времени. Обычно один день нашей жизни приравнивается к одному году жизни **Tamagotchi.** После этого из яйца вылупляется птенец и вашей основной задачей становится вырастить его. Звуковым сигналом он оповестит вас о том, что ему требуется внимание, и с этого момента у вас появляется новое домашнее животное. Все что от вас требуется, так это следить за его здоровьем, поведением и настроением на протяжении всей его жизни. Как и любое домашнее животное, вы должны кормить птенца, лечить его, когда он заболеет, а также играть с ним чтобы он был веселым. У **Tamagotchi** имеются три показателя: уровень здоровья, уровень голода и уровень счастья. Если вы будете хорошо его кормить и достаточно часто с ним играть, тогда у него есть шанс вырасти в достойного представителя своей расы. В противном случае, из него получится злой инопланетянин. В зависимости от вашей заботы **Tamagotchi** может принять несколько различных форм на протяжении всей жизни. Кроме этого, если про него забыть, то он просто умрет или улетит на свою планету.

Вот в общем-то и все, что касается этой курьезной игрушки. Не знаю точно, понравится она вам или нет, но как одна из первых игр в которой игроку приходится делать что-то большее, чем убивать очередного пришельца, **Tamagotchi** действительно заслуживает особого внимания.



DUNGEON KEEPER

Разговор с создателями игры

В этом «коллективном» интервью вы можете увидеть фотографии практически всех людей участвовавших в разработке Dungeon Keeper. «Страна Игр» и Electronic Arts решили провести небольшой конкурс. На одной из страниц интервью есть портрет Питера Мулине (самого главного человека в проекте). Первые три читателя, правильно указавшие местоположение оного, получат специальный приз от ЕА и «СИ».

Питер Мулине (Peter Molyneux)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?

Я придумал основную идею игры, а потом написал тестовую основу, в которой были реализованы зачатки игры. Потом я написал компьютерного игрока и компьютерного ассистента. В **Dungeon Keeper** я играл больше, чем в любую другую игру - я провел за ней тысячи часов. После того, как я два с половиной года непрерывно думал о **Dungeon Keeper**, трудно представить себе, что она перестанет сниться мне каждую ночь.

Что вам больше всего нравится в этой игре?

Мне нравится, что играть в нее можно всеми мыслимыми способами, что люди затрудняются с описанием **Dungeon Keeper**.

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?

Я снова стал затворником, хотя после **Theme Park** поклялся избегать этого.

Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?

Я стал больше курить, пью лишнее и очень доволен собой.

Какая пытка вам больше всего нравится?

Пытка демона. Он такой классный!

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?

Самый главный совет: пробуйте все, что можно. В этой игре есть сотни различных возможностей, но нет однозначного пути к победе.

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?

Вначале я отосплюсь. Потом я восстановлю утраченные социальные связи. Потом поеду в Амстердам. А после всего этого примусь за новую игру, и она будет самой лучшей!

Идея **Dungeon Keeper** пришла мне в голову года три назад, когда я тор-








чал в автомобильной пробке. Мне тогда до слез надоело ждать, пока стоящие впереди машины снова тронутся. И тут мне подумалось о ролевой игре шиворот-навыворот. Да, размечтался я, могло бы выйти совсем неплохо. Полчища отвратительных монстров, кишащих в мрачном подземелье. И вы управляете этими тварями со всеми их проблемами и мелкими горестями. Вы увеличиваете свое могущество, постоянно расширяя свое подземное царство. При этом вам нужно откапывать и накапливать золото, подавлять бунты. Кроме того, в ваше полное ловушек подземелье регулярно вторгаются классические герои. Я так глубоко задумался, что не заметил, как рассосался затор.

Мне по-прежнему нравится писать компьютерные игры. Даже после **Populous, Powermonger, Syndicate, Theme Park** и бесконечной работы по шестнадцать часов в день. Представьте себе комнату размером 5 метров на 4, где сидит еще шесть человек, каждый со своим характером, взглядами, привычками и наклонностями. И каждого занимает вопрос: что же он здесь делает? Теперь представьте, как я разъяренно отмахиваюсь от вопросов «*что делать дальше?*». Можно подумать, что это просто дикий кошмар, но в то же время все мы были уверены, что **Dungeon Keeper** станет классной игрой.

Мы работали по пятнадцать часов в день, почти не выходя из дома и не общаясь с представителями «внешнего»мира, пока не решили, что достигли совершенства. Конечно, окружающие решительно не одобряли нас, но нам казалось, что ради такого дела стоит рискнуть нашими репутациями, социальной жизнью и будущим.

Когда видишь, как кто-то играет в придуманную тобой игру, испытываешь ни с чем не сравнимое ощущение. Быть одним из авторов игры, которая войдет в жизнь стольких людей, видеть, как они погрузились в придуманный тобой мир — это потрясающе!

Кого я хочу прежде всего поблагодарить за веру в успех? В первую очередь — всю нашу команду, с которой мы вместе прошли через все испытания. И еще хочется сказать спасибо Марку Льюису, вице-президенту **Electronic Arts**, который первым оценил потенциал этой игры и организовал его реализацию.

Dungeon Keeper — это моя последняя игра для **Bullfrog**, это тоже подогрело мое стремление довести ее до совершенства. Это своего рода прощание и благодарность за прекрасное прошлое.

Симон Картер (Simon Carter)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?

Я был ведущим программистом. Реально это значит, что я провел годы составляя и переписывая **800000** строк программы, попадая под обстрел по поводу срыва сроков и стараясь создать самую лучшую игру, в которую когда-либо играли смертные.

Что вам больше всего нравится в этой игре?

Мне нравится, что в игре все ее многообразные возможности равноправны. Поэтому каждый может играть как хочет.

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?

Меня от всех бед защитили эльфы, которые живут у меня в ванной.

Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?

Привычка программировать.

Какая пытка вам больше всего нравится?

Пытка хомяков. Особенно мне нравится приклеивать их к липучке от мух, чтобы они свисали у меня с потолка.

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?

Играя против Питера Мулине, попробуйте атаковать его с двух сторон невидимыми существами. Он впадает в панику и начинает по-женски визжать.

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?

Планирую овладеть моторными навыками, привыкнуть к движущимся объектам и яркому свету. Да, работа и в самом деле закончена. **Dungeon Keeper** готова, разложена, надеюсь, удобно, на полках магазинов, а мне от всего этого как-то не по себе. Работа над **Dungeon Keeper** была захватывающей, она поглотила нас полностью. Мы мечтали показать все, на что способны. Я искренне надеюсь, что каждый, кто будет в нее играть, поверит, что в данном случае цель оправдала средства.

Марк Хили (Mark Healey)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?

Я сделал прорву рисунков. Просто уйму. И разные другие вещи.

Что вам больше всего нравится в этой игре?

Как в ней показано разрушение прекрасного мира из-за дурацкого стремления завладеть этими блестящими штуковинами!

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?

От меня ушла девушка, я сгорбился и потерял желание жить. А больше ничего особенного.











Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?

Масса.

Какая пытка вам больше всего нравится?

Колошматить вора.

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?

Врубите стерео и кайфуйте.

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?

Буду лечить тело и душу.

Что там за шум?

Не знаю. А сколько времени?

Часа три ночи.

Это, наверное, Марк пришел домой.

Кто это, Марк?

Это наш жилец.

А я-то думаю — кто устроил свалку в дальней комнате! А это что за шум?

Это его скелет гремит.

Ну вот! Ребенок проснулся!

ПРИВЕТ, МАРК!

А? Ну, да... Добрый вечер.

Пауза.

Что за странный запах?

Это его лекарство.

А девушка у него есть?

Теперь нет.

А друзья?

Очень мало.

А чем он занят целый день?

Точно не знаю. Вчера он что-то говорил о «пытках мух», но я предпочла сменить тему.

А когда он съезжает?

Уже год говорит, что через две недели.

Чем скорее, тем лучше, мне кажется.

Дене Картер (Dene Carter)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?

Последние два года я программировал интерфейс пользователя, пару бит механизма, пару бит логики, пару бит для комнат, пару бит туда, пару бит сюда... Биты, биты и биты.

Чем в этой игре вы особенно гордитесь?

Лично я, тенями существ. Я их про-



граммировал на спор. И выиграл.

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?

У меня солидная коллекция скальпов, и я научился разговаривать с пауками.

Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?

Я скупаю в огромных количествах деревянные духовые инструменты, на которых никогда не научусь играть. Я бы мог к осени построить себе из них небольшой домик.

Какая пытка вам больше всего нравится?

Э-э-э... Да, ладно, чего уж скрывать! Пытка ведьмы, конечно! Не знаю, кто что ответил, но все они просто врут. Им стыдно признаться, как приятно смотреть на порку стоящей на коленях женщины!

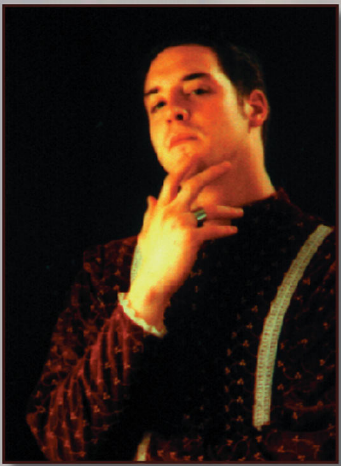
Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?

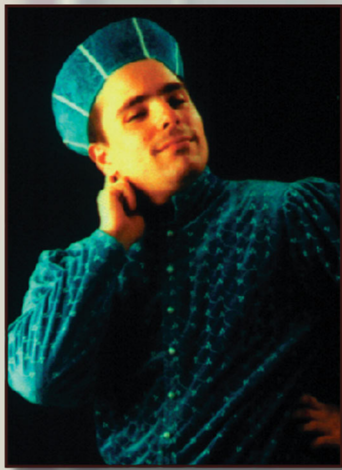
Попробуйте швырять глыбы в подземелья врагов. Трах-бам-ба-рах! Конец игры. Ха-ха-ха!

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?

Я буду щуриться от солнца, припоминать, как пользоваться ногами и пытаться вспомнить имена тех, кто знал меня до **Dungeon Keeper**. Черт возьми, ведь тогда у меня были волосы на голове! Теперь меня просто никто не узнает!

Что значит, работа закончена? Этого быть не может. Мне что теперь надо снова выходить «туда»? Ну в этот самый реальный мир? Это там, кажется, люди разговаривают, едят, разгуливают по улицам, смотрят на деревья и на прочие штучки? Ну, я вам так скажу. Я не собираюсь выходить. Нет и нет! Ни за что! Мне здесь больше нравится! У меня тут все около монитора: неплохие компакт-диски, лак для ногтей, солнечные очки, флейты, магнитофоны и что там еще нужно для жизни? Зачем мне традиционная пища, когда я научился перева-



ривать насекомых, паукообразных и мелких беспозвоночных? Как мне теперь привыкать к этому «нормальному» миру?

Несмотря на разрушительное влияние **Dungeon Keeper**, мне удалось сохранить горстку друзей, которые оказались чудовищно терпеливы и очень помогли мне продержаться. Я должен поблагодарить их за то, что они мирились с моими причудами и часто силой заставляли улизнуть на свободу, особенно в ночь перед сдачей очередного этапа. Огромное спасибо Энди и всем остальным Тартам.

А теперь у меня каникулы. Я буду покупать одежду, сменю старую побитую Ладу (возможно, на тележку супермаркета) и буду скакать вокруг, размахивая руками, как бешеный пингвин крыльями. Э-ге-ге-гей!

Джонти Барнес (Jonty Barnes)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?

Я программировал поведение существ, их взаимодействие с комнатами, сражения и драки, а также редактор уровней.

Что вам больше всего нравится в этой игре?

Изобилие разнообразных возможностей. А еще цыплята классные!

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?

У меня темнеет в глазах от усталости, я пропустил 75% выходных и наслушался готической музыки Дене Картера до такой степени, что, кажется, начал ее любить. А еще у меня случайно выработалась мерзкая манера смеяться, как Сид Джеймс.

Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?

По утрам ко мне лучше не подходить, а мои внутренние часы не дают мне заснуть раньше трех ночи.

Какая пытка вам больше всего нравится?

Пытка ведьмы. Она так кричит!

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?

Хорошенько откормите своих узников, а потом пытайте их до бесконечности.

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?

Собираюсь расслабиться и получить кайф от лета.

Такое ощущение, что я вернулся к обычной жизни после какого-то безумного приключения, где мне пришлось очень туго. А теперь, выбравшись наконец на свет божий, я наслаждаюсь нашей победой.

Вот именно, нашей. Победой команды, которая все время была вместе. Они были не только моими коллегами, но и большей частью моей жизни, моими друзьями, хоть мы и доставили друг другу кучу неприятностей.

От работы над **Dungeon Keeper** я получил колоссальное наслаждение, несмотря на дикое количество времени, которое она у меня отняла. И я ни о чем не жалею, потому что в результате вышла совершенно оригинальная вещь, которая заставит улыбнуться каждого.

Я не хочу перечислять тех, кому я благодарен, потому что свой вклад внесли очень многие. Так что вот он я, я снова вернулся к жизни и хочу разделить радость от нее с друзьями, которые проявили такое терпение.

Алекс Питерс (Alex Peters)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?

Я сделал сетевую игру, большую часть эффектов, интерфейсные штучки и понемногу всего остального.

Что вам больше всего нравится в этой игре?

Все.

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?

Вы что хотите сказать, что помимо работы над проектом бывает другая жизнь? По-моему, нет.

Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?

Шлепать.

Какая пытка вам больше всего нравится?

Пытка ведьмы — очень оригинально смотрится.

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?

Не проигрывайте.

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?

Мечтаю закопаться в песок на теплом солнечном пляже и думать: «Вот красота!», пока не надоест. Или просто поеду домой.

Закончена. Именно. Мне она очень нравится, надеюсь, вам тоже. Как удалось Джоанне Ваттс так долго это терпеть?

Я пошел домой. Желаю получить удовольствие. Алекс.

Рассел Шоу (Russell Shaw)

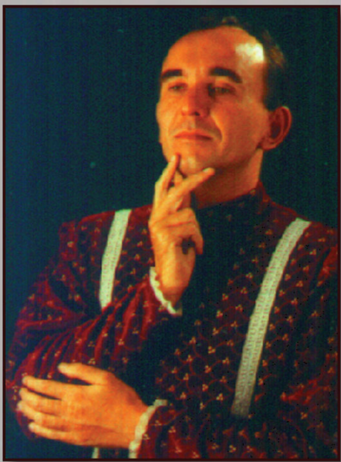
Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?

На мне были звук и музыка.

Что вам больше всего нравится в этой игре?

Возможность делать, ломать, крушить, давить, строить, разрушать, расплавлять, испепелять. И все это








без предварительных совещаний.

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?

Никак...Никак...Никак...Никак...

Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?

Отрывать крылышки у мух.

Какая пытка вам больше всего нравится?

Отрывать крылышки у мух.

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?

Старайтесь иметь ненулевой запас золота.

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?

Мы тут разговаривали с Симоном (Картером), и оказалось, что примерно раз в месяц нас с ним мучает один и тот же кошмар. Хотя уже много лет я не учусь ни в школе, ни в институте, мне снится, что я прихожу в школу и с ужасом узнаю, что мне нужно сдавать экзамен, а я этот предмет уже целый год прогуливаю. Причем я не знаю, в какой класс мне идти и какое у меня расписание. Однако постепенно истина пробивается из глубин подсознания: ха-ха-ха, я сдал все свои экзамены 15 лет назад. Слава богу, это был только сон! Но зато сегодня пора сдавать **Dungeon Keeper**, а я еще не сделал музыку, звуковые эффекты и речь. А еще я не знаю, где моя комната и как работать с оборудованием. Хр-рррр!

Это был долгий и трудный проект, который не удалось бы осуществить, если бы не способности, ум и чувство юмора всей команды. Такой хорошей игры у фирмы **Bullfrog** еще никогда не было, и я рад, что тоже причастен к этому.

А теперь я хочу найти пляж, где-нибудь поближе к тропикам, и залечь там недельки на две.

Барри Паркер (Barrie Parker)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?

С ноября 1995-го я разрабатывал уровни **Dungeon Keeper**. Я отвечал за содержание языка сценариев и за множество уровней, включая все секретные.

Что вам больше всего нравится в этой игре?

Тот момент, когда начинается схватка с врагом.

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?

Я сильно полысел (хотя и не так сильно, как Картер), начал грызть ногти. Я стал более рационально относиться к ужасам и при виде более примитивных игр не могу удержаться от смеха.

Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?

Перестал пить и курить.

Какая пытка вам больше всего нравится?

Пытка эльфа.

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?

Используйте невидимых чертенят, чтобы незаметно обкрадывать комнаты врагов.

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?

Поеду в отпуск на Багамы. А потом начну работать над версией для PSX и Internet.



Синтаро Канаоя (Shintaro Kanaoya)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?

Я разработал первые тринадцать уровней, включая учебные. А еще я бегал по офису, подбадривая и успокаивая своих коллег, тем самым чуть-чуть увеличивая мир и гармонию во вселенной.

Что вам больше всего нравится в этой игре?

Первые тринадцать уровней, включая учебные. А также секретное сообщение, которое я незаметно вставил. Это мой привет друзьям и маме.

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?

У меня болит правое запястье и испортился желудок.

Появились ли у вас в результате ка-






кие-нибудь дурные привычки?

Я перестал мыть локти и за ушами.

Какая пытка вам больше всего нравится?

Скрытая пытка, где я жарю на медленном огне всех членов нашего коллектива.

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?

200 сигарет Мальборо и кофеварка.

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?

Научусь работать левой рукой.

Стив Лоури (Steve Lawrie)

Какова ваша роль в работе над Dungeon Keeper?

Я тестировал игру в поисках проколов и помогал сбалансировать уровни и различные возможности в игре. Я консультировал Джона Ренни, который писал руководство. Каждые пять минут слышалось: «Стив! Как можно достичь...»

Что вам больше всего нравится в этой игре?

В эту игру можно играть по-всякому, как хочется. В ней столько разнообразия, что нужно сыграть в нее несколько раз от начала до конца, прежде чем увидишь все.

Как на вас сказалась интенсивная работа над проектом?

Вечером, чтобы заснуть, я часто начинаю разрабатывать стратегию игры.

Появились ли у вас в результате какие-нибудь дурные привычки?

Играя во что-нибудь другое (например, в **Theme Hospital**), я все время хочу кого-нибудь шлепнуть.

Какая пытка вам больше всего нравится?

Мне кажется, что анимации всех пыток сделаны классно, но мне больше всего нравится колдун.

Вы можете дать какой-нибудь совет или поделиться секретом игры?

Займейте кладбище, чтобы делать вампиров. Если их подучить, они становятся просто крутыми!

Чем вы займетесь теперь, когда работа над Dungeon Keeper закончена?

Мне придется перейти к другому проекту. (Рыданья).

Хронология

1994

Ноябрь

Симон Картер начинает проект. Его первая задача состоит в решении самой сложной проблемы **Dungeon Keeper**: как все эти мелкие твари будут перемещаться по постоянно меняющемуся подземелью?

Декабрь

Симон начинает работать над очень сложными и многообразными трехмерными подпрограммами.

1995

Январь

Марк Хили присоединяется к коллективу и быстро подписывается на садомазохистский журнал под названием **Skin 2**. Якобы для вдохновения.

Март

Научно-исследовательский отдел снабжает команду крутым механизмом??

Май

Джонти Барнес присоединяется и начинает работать над редактором уровней.

Сентябрь

В игру встраивается возможность видеть события непосредственно глазами тварей. Дене Картер присоединяется к проекту и начинает пририсовывать тени всем подряд (эту задачу все считали неразрешимой).

Джонти Барнес делает перерыв, чтобы закончить курс.

Попытка выпустить первый вариант к Рождеству.

Декабрь

Ужасный провал, но зато все поняли, в чем должна быть основная изюминка игры: создается особый мир со своими законами, а не еще одна стрелялка.

1996

Февраль

Коллектив переезжает в дом Питера Мулине, чтобы написать тестовую версию игры. Питер решает, что он не создан для работы в корпорации и предпочитает писать игры. Он решает посвятить этой работе все время.

Июль

Команда возвращается в Bullfrog. Джонти, закончив курс, возвращается. К проекту подключается Алекс Питерс и первым делом реализует работу **Dungeon Keeper** под **Windows '95**. Мы начинаем превращать тестовую версию в игру.

Сентябрь

Мы показываем **Dungeon Keeper** на выставке ECTS, и она имеет большой успех.

Октябрь

Мы начинаем понимать, какая получается крутая игра, но совершенно неясно, когда удастся ее закончить.

1997

Февраль

Команда должна сосредоточиться на завершении игры, поэтому мы снова переезжаем в дом Питера.

Первую версию коллективной игры испытывают однажды в пятницу в два часа ночи. Мы все встаем и объявляем, что это самая лучшая коллективная игра, в которую мы когда-либо играли на PC.

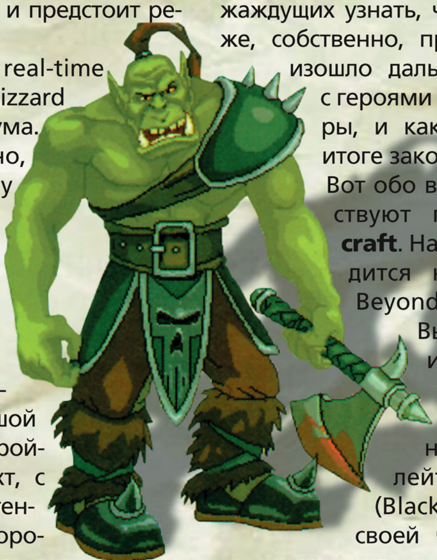
Апрель

Dungeon Keeper переходит в стадию финального тестирования.

Warcraft 2.5 или приключение от Blizzard

«Warcraft? Приключение??? » — спросите вы. И где, собственно, третий номер в названии?

Да, новый **Warcraft** — это не стратегия в реальном времени, а самый что ни на есть квест. Про орков. Про то, что орки — не такие уж и плохие ребята, как мы привыкли думать после первой и второй серий стратегического **Warcraft**'а. Что они тоже весьма честные и мирные товарищи, у которых есть свои, оркские, проблемы. Собственно, эти самые оркские проблемы вам и предстоит решать.



Многие фанаты real-time стратегий решат, что Blizzard малость того... сошла с ума. Ну какой, собственно, квест про воркрафт? Ну быть такого не может! Слово само — «воркрафт» — уже прочно ассоциируется исключительно с исполнительным «*Yes, master*», с перебежками небольших фигурок по большой красивой карте, с постройками лесопилок и шахт, с войнами «стенка на стенку». Однако не менее хорошо известен большинству воркрафтчиков и сюжет этой игрушки — весьма запутанная и интересная история про многовековую войну людей и орков. По утверждению фирмы Blizzard, ее электронный почтовый ящик просто завален письмами игроков, прошедших последнюю дополнительную миссию Warcraft: Beyond the Dark Portal и жаждущих узнать, что же, собственно, произошло дальше с героями игры, и как в итоге закончилась война.



Вот обо всем об этом и повествуют приключения **Warcraft**. Начало истории приходится как раз на конец Beyond the Dark Portal. Вы — молодой орк по имени Тралл (**Thrall**), выросший среди людей под бдительным руководством лейтенанта Блэкмура (Blackmoor). Из-за этой своей человеческой родины вы мало что знаете о жизни и истории орков — все это предстоит узнать в ходе игры. Сделано это специально для тех, кто не знает всей подоплеки **Warcraft**'овского сериала, каковых на самом деле довольно много среди любителей квестов.

Итак, в начале игры Тралл не имеет собственной индивидуальности. Блэкмур в основном третирует его как своего раба и прислужника. Однажды он хочет похвалиться перед какими-то заезжими генералами, насколько хорошо он контролирует своего подопечного, для чего устраивает побоище между Траллом и пойманным во время какого-то очередного рейда троллем. В начале боя Блэкмур приказывает орку не вступать в бой и молча сносить все удары тролля. Когда генералы вполне насладились зрелищем, Траллу отдается распоряжение тролля поколотить, что тот без труда и делает. Но тут Блэкмур приказывает ему убить соперника.

Собственно, здесь и происходит поворот в судьбе молодого орка. Честь не позволяет ему убить существо, которое не только слабее его самого, но еще и лежит на земле. Поэтому он разворачивается и нападает на самого Блэкмура. Его тут же хватают и сажают в темницу. После чего заканчивается введение и начинается игра.

К этому моменту Тралл уже достаточно силен и в боевом искусстве, и в магии, и потому вполне способен отправиться в самостоятельное путешествие. По ходу игры ему предстоит воспи-



тывать в себе оркские черты характера и выкидывать все человеческое. Ему предстоит изучить страну Азерот, где у орков большие проблемы. Кланы, наводившие ужас на людских военачальников, вроде клана Shattered Hand, теперь погрязли во внутренних неурядицах и спорах, будучи вдалеке от Орды. Клан этот известен всем, прошедшим дополнительные миссии **Warcraft**'а, тем, что это были одни из самых опасных оппонентов, которые в целях доказательства своей преданности идее поотрубали себе левые руки, чтобы на их место поставить оружие. Теперь же они продали все свои дубины и топоры, чтобы на вырученные деньги покупать черный эль (пиво такое, вроде «Гиннеса»). Тралл должен вернуть былую веру и былую славу этому клану.



Азерот — вообще людское княжество, и орки тут оказались относительно случайно, но в результате потеряли всякий контакт с Ордой. Местные же люди, потерпев поражение в боях с кланом Дрэнора, вместо планировавшегося уничтожения врагов пришли к соглашению с невольно оказавшимися на их землях орками. Те должны сидеть в своих резервациях и будут полностью предоставлены там сами себе, если не будут хулиганить и причинять беспокойство окрестным деревням и городам. Тралл, оказавшись среди соплеменников, должен попытаться объединить их и помочь им вернуться к Орде.



Несмотря на достаточно мрачную завязку и вообще достаточно мрачное воркрафтовское окружение, игра должна быть весьма веселой, с большим количеством юмора и шуток. Траллу предстоит решать множество различных проблем, далеко не все из которых имеют дело с общей глобальной целью спасения оркской армии для предстоящих боев в **Warcraft III**. Многие из этих задач касаются его личной жизни. Так, однажды ему приходится проникать в лагерь дворфов, прикинувшись дворфом (что ему позволяют познания в магии), чтобы шпионить за ними на гоблинов, у которых есть нужный для спасения орчества от угрозы моральной деградации артефакт. Тралл оказывается орком со вкусом, хорошо маскируется, и в результате, в него влюбляется страстная дворфовская девушка. Знающие люди понимают, что это весьма чревато. Дворфы — они, конечно, маленькие, но весьма мстительные и топором хорошо владеют. Так что забот у нашего героя хватает.

Графика в игре будет исключительно двухмерная, в мультфильмовом ключе. Делают ее наши, питерские художники. Близзардовские дизайнеры, кстати, весьма довольны первыми набросками и рисунками, присланными ими. Старые добрые трехмерные фигурки персонажей из стратегического **Warcraft**'а теперь перерисовываются в анимационном ключе, чтобы придать им более «приключенческий» вид. По-









скольку игра будет полна многочисленными мультвставками, повествующими о сюжетных перипетиях, не должно возникать никакого диссонанса между ними и собственно игровой, квестовой частью. На самом деле старым поклонникам **Warcraft**'а наверняка понравится внешний вид новой игрушки, даже несмотря на ее двухмерность: авторам удалось довольно неплохо сохранить воркрафтовскую атмосферу при изменении внешности.

По утверждению Blizzard, поручать изготовление графики третьим сторонам (будь то отдельные художники или группы аниматоров) — вообще занятие довольно непростое, так как сразу возникает коммуникационная проблема. Дело в том, что художники присылают свои работы, их осматривают и иногда говорят, что что-то надо переделать. Все бы ничего, но внутри самой Blizzard существует несколько взглядов на жизнь, и потому иногда «бракуются» рисунки, выполненные точно в соответствии с заказом, только потому, что заказывал один человек, а принимал другой, и у них разные точки зрения и представления о будущей игре. Иногда получается так, что рисунки, нравящиеся разработчику, то есть Blizzard, чем-то не устраивают Capitol — фирму-автора идеи и концепции. Однако Blizzard все равно очень довольна результатами работы художников.



Однако не одной графикой живет приключенческая игра. Для успеха необходимо также большое количество звука вообще и голоса в частности. И тут перед авторами и создателями нового **Warcraft**'а снова встала проблема поддержания высокого стандарта старых серий игры. Однако одно дело - короткие ехидные комментарии ваших действий как правителя в real-time стратегии, а совсем другое - несколько часов озвучивания персонажей большой приключенческой игры.



Сценарий писался без расчета на какие-то конкретные известные голоса. Однако когда начался процесс аудиозаписи в студии в Бостоне, стало ясно, что некоторых персонажей нужно одарить особыми, запоминающимися голосами. И хотя актеры, принимавшие участие в работе над предыдущими частями, а также озвучившие основную массу персонажей **Warcraft Adventures**, вполне справляются со своими задачами, на «голоса» главных героев решено было пригласить знаменитостей.

В результате, Тралла озвучивает Клэнси Браун (Clancy Brown), известный как главный плохой дядя в «Горце», который, как выяснилось, обладает очень даже оркским приятным баритоном; других персонажей озвучивали известные по диснеевским фильмам и некоторым популярным мультсериалам актеры. В результате уже сделанная звуковая сторона игры, по мнению Blizzard, окажется не хуже того, что было в первых частях **Warcraft**.

Что ж, ясно, что все будет сделано на славу. И все же: почему квест? Почему не продолжить ряд великих стратегических игрушек, почему не установить новый стандарт real-time стратегий, зачем позволять разным средней руки фирмам срывать свой куш на этой идее с помощью warcratf-клонов?

В ответ на все эти вопросы ведущий продюсер Blizzard Билл Ропер (Bill Roper) говорит: «*Если бы мы интересовались только коммерцией, то сейчас бы, пожалуй, делали Warcraft IX*». Blizzard же, по его утверждению, интересуется не коммерцией, а тем, чтобы делать интересные и разнообразные игры, получать от этого самим удовольствие и жить в сердцах многих геймеров. Сами близзардовцы очень любят квесты, и потому когда фирма Capitol Multimedia (как и Blizzard, являющаяся частью корпорации Davidson) предложила придумать что-нибудь свежее, что-нибудь приключенческое на основе

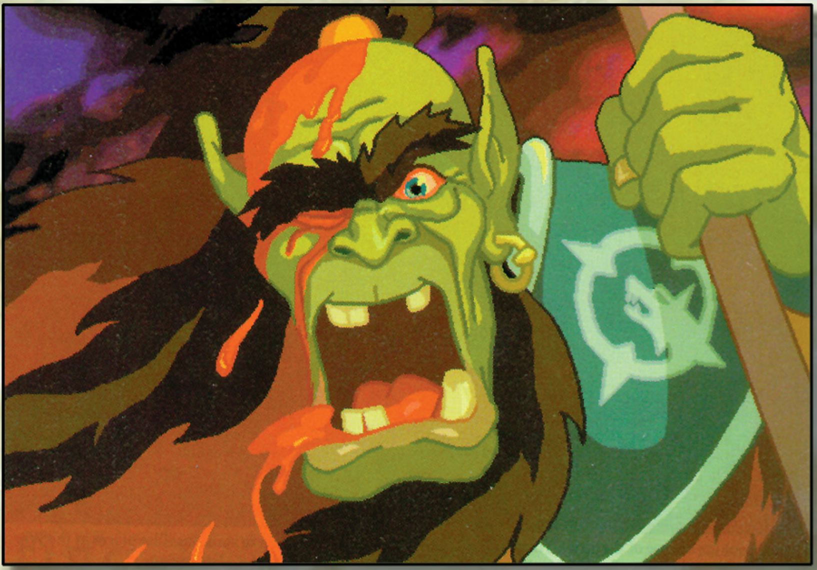




Durotan Orge Singe Drekthar Soldier Nazgrel

Warcraft'а, его авторы сразу же согласились с идеей. Действительно, многие справедливо считают **Warcraft** даже не столько стратегической игрой, сколько RPG — настолько силен и подробен в ней сюжет. И не воспользоваться им, чтобы дать фантазии волю, было бы просто глупо.

«Мы не хотим, чтобы нас считали фирмой, специализирующейся на real-time стратегии, — говорит Ропер. — *Когда появилась идея Diablo, мы ухватились за нее, так как увидели, что из нее может получиться очень хорошая и оригинальная игрушка. Теперь мы надеемся сделать то же с Warcraft Adventures*».



Что ж, Blizzard в очередной раз доказывает, что есть фирмы, делающие хиты, а есть фирмы, пытающиеся сорвать куш на чужих идеях. Blizzard делала **Warcraft** не столько для того, чтобы заработать побольше денег, сколько для того, чтобы на свет появилась хорошая игра, а название фирмы произносилось с должным почтением. После этого все вокруг рванулись делать игры, до боли на **Warcraft** похожие, но у которых не было шарма, присущего истории про орков и людей. Это и неудивительно — одно дело, когда авторы в игру вкладывают душу и получают огромное удовольствие от своей работы, а другое, когда игрушка делается в предвкушении большого гонорара. Игры — это все-таки не операционные системы, тут, кроме хорошо слизанной идеи и грамотно выполненной технической части, должен быть какой-то внутренний огонь, который бы приковывал к себе. Из-за его отсутствия большинство появляющихся сейчас на свет стратегий в реальном времени, как бы хорошо они ни были сделаны и сколько бы крутых технических эффектов в них ни привнесли, становятся халифами на час: сегодня все кричат, как крута вот эта игрушка, и давятся в Митино в попытках раздобыть «кривую» версию, а завтра компакт уже валяется, забытый, на полке, а народ снова режется в старый **Warcraft** по модему.



То, что на основе стратегической игры можно сделать квест, говорит о высоком качестве самой игры. Много вы вспомните стратегий в реальном времени, появившихся в последнее время, у которых был бы достаточно интересный сюжет, чтобы сделать на его основе приключенческую игру? Не думаю. В стратегической игрушке важна стратегия, и если авторы делают ее только ради денег, то, естественно, сюжету они практически не уделяют внимания. Вот тут-то и проявляется разница между шедеврами, в которые будут играть еще многие годы, и ширпотребом, которым попользовался — и выбросил.

Стратегические игры Blizzard'ом не забыты. Вот-вот выйдет Starcraft, работа над которым была в свое время приостановлена из-за Diablo (что опять же вполне понятно и лишний раз доказывает, кто есть кто на рынке компьютерных игр — Diablo был игрушкой идейно свежей, а стратегиями в реальном времени завалены все магазины, в результате, дорога дается новому и интересному). После **Warcraft Adventures** начнется активная работа над **Warcraft III** — на сей раз опять стратегической игрой. Она наверняка тоже станет хитом, за ней определенно будет шлейф всяких там «Ворвиндов-2», но мы-то с вами знаем, как отличить Божий дар от яичницы, правда?



Killrog Thrall Gryphon Zuljin Uglaz Dwarf captain

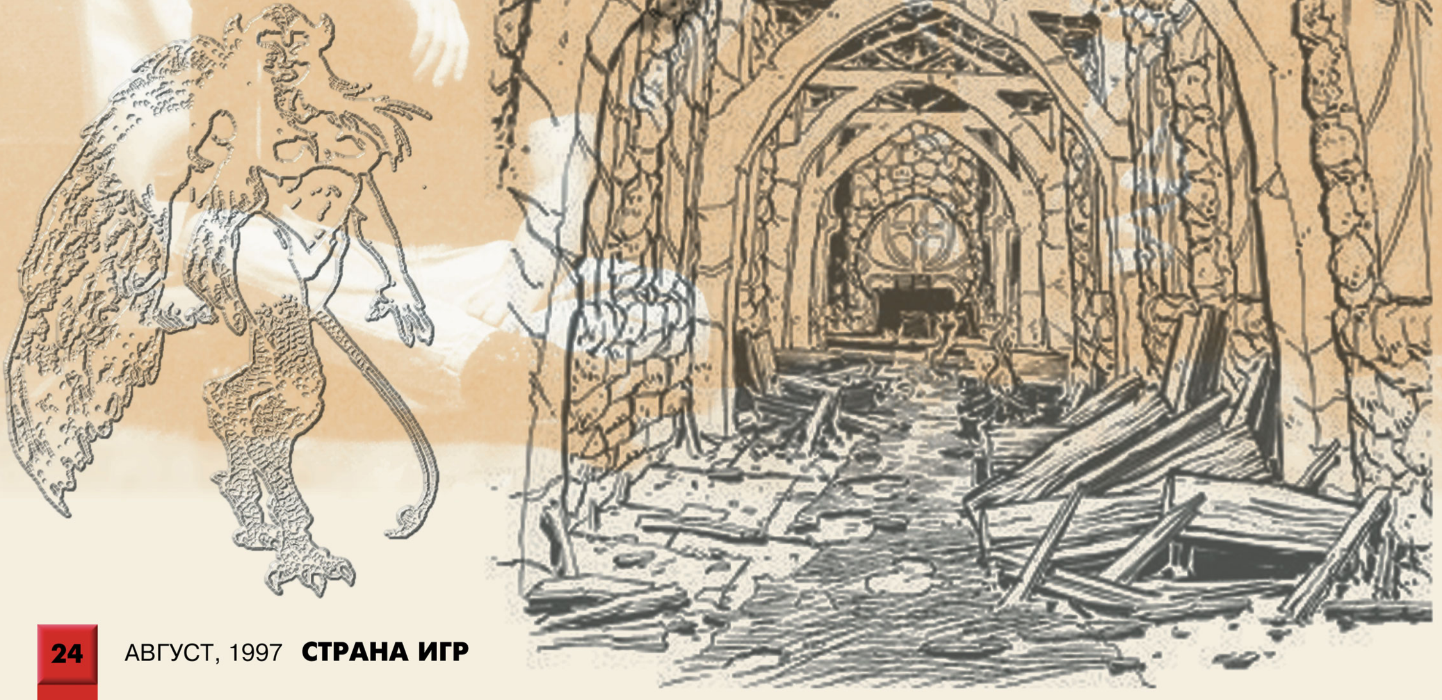


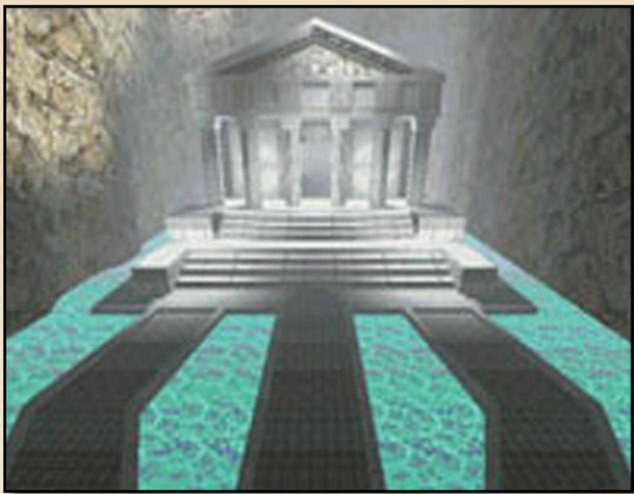
DAIKATANA
Мутации QUAKE продолжаются

Сергей ОВЧИННИКОВ

Так уж случилось в современном компьютерном мире, что одни игры находят своих приверженцев повсеместно, в них играют и заигрываются, у них появляются многочисленные толпы фанатов, вожделеющих продолжений, дополнительных уровней и вообще чего-нибудь, лишь бы только связанного с любимым программно-развлекательным продуктом. Другие же, хотя на первый взгляд и имеют почти ту же графику, похожий сюжет, большую рекламную компанию, но все же становятся «провальными» проектами. От чего же зависит успех или же фиаско компьютерной игры? Многие полагают, что от ее технических качеств, то есть от качества графики и тому подобного. Аспект этот, конечно, важен, но не является определяющим. Интересность, играбельность, оригинальность — это уже ближе, однако все эти термины слишком неопределенные, а понятия, которые они выражают - слишком размытые, проще же назвать все это одним словом — дизайн. На каком моменте производства происходит этот необыкновенный момент – типовая игра вдруг превращается в хит? И вообще, в какую сторону можно повернуть известное высказывание: «Хитами не рождаются, хитами становятся»? А может, и наоборот? Ничего точно сказать нельзя, так как случается и так, и иначе. Требуете примеров? Пожалуйста: кто бы мог подумать, что стратегическая игра на базе известной серии ролевушек Might & Magic вдруг станет самой лучшей походовой стратегией года? А ведь все ожидали, что получится что-то типа игры по комиксам, где помимо содранного сюжета больше не будет ни одного красивого момента. А вот и другой пример: (внимание — приближаемся к теме) после выхода феноменально успешного Doom, покорившего всех игроков своей свежестью и оригиналь-

Жанр:	**RPG/3D Action**
Издатель:	**Eidos Interactive**
Разработчик:	**Ion Storm**
Выход:	**Декабрь 1997**







ностью, да еще и чудесной графикой, неужели был на свете хоть один поклонник Doom, не ожидавший выхода продолжения? Так и получилось, что хитом Quake стал еще до своего рождения. Кстати, упоминание о Doom и Quake здесь совсем не случайно — ведь за этими двумя прекрасными играми стоит одна команда программистов, художников и дизайнеров, именно они смогли воплотить в игре все самые лучшие идеи, сделать ее хитом. После выхода Quake команда ID Software практически распалась, и многие сотрудники образовали собственные фирмы, некоторые же присоединились к другим командам разработчиков. Самый главный человек в ID, Джон Ромеро, также покинул свою фирму и основал новую вместе с Томом Холлом (Tom Hall), бывшим дизайнером из 3D Realms, название же компании весьма созвучно с тем, чего она планирует добиться на рынке компьютерных развлечений — Ion Storm. Команда фирмы очень сильна, поэтому из ее рук, уже по определению, должны выходить исключительно хиты, одним из которых и станет предмет нашего разговора — **Dakitana**.

Джону Ромеро никогда не нравились простенькие стрелялки и аркадки, да и от Doom он, как признавался, был не в особом восторге. Его мечтой всегда была игра, в которой в трехмерном мире воплощались бы законы ролевых игр, причем воплощались бы таким образом, чтобы не мешать течению игры, не тормозить его. Похоже, что первая игра от Ion Storm будет делать именно это, сочетая в себе 3D Action и RPG, причем как первый, так и второй компоненты будут сильно видоизменены. Основная концепция игры не соответствует правилам 3D action, так как основных персонажей в игре имеется целых три против одного спецназовца в Doom. Однако управления всеми героями не дается, и полноценно руководить действиями можно лишь у одного героя, остальные же игроку практически неподвластны и действуют по собственному разумению.



Впервые за многие годы команда разработчиков решила уделить большое внимание сюжету, который специально создается профессиональным сценаристом. Основная линия повествует о поисках мифического японского меча **Daikatana**, который обладает магической силой, и способен отправлять своего владельца в путешествия во времени. Этот меч в середине XXV столетия раскопал в археологической экспедиции Toshiro Ebihara, причем финансировалась эта экспедиция его богатой семьей. В начале же двадцать первого века его прадед, известный врач Tetsuo Ebihara положил начало финансовому процветанию своей семьи, изобретя первую в мире вакцину против СПИДа. В XXV же веке прямо на раскопках, увенчавшихся полным успехом, злой помощник археолога похищает меч и отправляется в прошлое, в XXI век, где он также умудряется похитить секрет вакцины. Таким образом, похити-



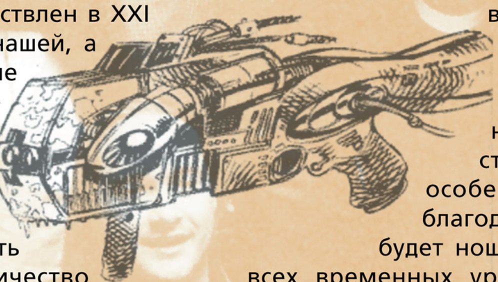


тель планирует основать собственную династию, уничтожив перед этим династию Ebihara. И это удается, так как вместе с изменением событий прошлого изменяется и будущее, в котором теперь все могущество принадлежит противнику, а драгоценный меч находится в неприступной крепости. Игроку предстоит взять на себя роль Hiro Miyamoto, лучшего ученика профессора-археолога, эксперта в восточных единоборствах. Если вам удастся восстановить временную цепь, то вы будете награждены огромными богатствами. Первой задачей становится похищение меча из огромного замка, и именно с этого момента начинается сама игра.

Основной идеей в игре являются путешествия во времени, которые каждый раз изменяют весь окружающий мир. Каждый из четырех эпизодов игры отвечает определенному периоду в истории. Начало сюжета идет из будущего, из 2455 года, но для того, чтобы спасти будущее, необходимо будет достаточно глубоко погрузиться в прошлое. Из 2455 года необходимо перенестись в момент совершения преступления, то есть в начало XXI века, однако из-за какой-то ошибки, произошедшей с героями, перенос во времени был осуществлен в XXI век, но только не нашей, а до нашей эры. После некоторого проведенного в этом весьма недружелюбном месте времени героям игры удается набрать достаточное количество магической энергии, чтобы перенестись в точку своего назначения, однако энергии этой не хватает, и очередное путешествие во времени забрасывает героев в 560 год нашей эры, в самое темное время средних веков, где им, поверьте, также придется несладко. Если же им удастся выжить и в столь отдаленном прошлом, тогда предстоит наконец путь в 2030 год, для сражения с «главным плохим, захапавшим наши денежки».

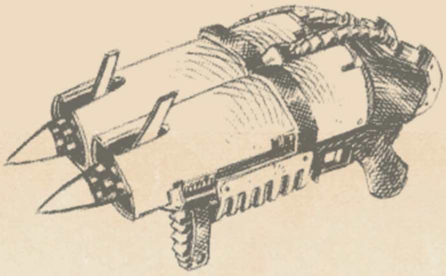


Все эпизоды являются абсолютно различными и практически независимыми друг от друга мирами, с разными монстрами, персонажами, оружием, ресурсами и магией. При этом, перенос предметов из одного времени в другое разрешен, однако найти, скажем, патроны к пистолету в древнем мире не слишком-то надейтесь, так что придется пользоваться тем, что дают на каждом конкретном временном этапе, приберегая, может быть, пару пуль лишь для боссов. Каждому из периодов соответствует, естественно, своя архитектура, форма живописи и прочих художеств, а также и свои особые способы отлавливания чужаков: всякого рода ловушки, капканы, секреты и прочие «приятные неприятности». Одной из особенностей игры, благодаря ее сюжету, будет ношение героем во всех временных уровнях тяжелого японского волшебного меча, который, будучи лучшим по мощи оружием, довольно сложен для управления и требует помимо большого умения в фехтовании на мечах еще и прямого контакта с жертвой, который, при неосторожном обращении с оружием с вашей, либо же со стороны противника, может окончиться весьма плачевно. Нечто подобное мы увидим и в Jedi Knight, где лазерный меч также является главным оружием, но все же в том случае игра не является ролевой, хотя определенное сходство имеется. По мере повышения игроком своей квалификации, как в любой ролевой игре, способности будут расти, причем все эти новые возможности игрока, различного рода заклинания и приемы будут каким-либо образом обязательно связаны с самим мечом, так как именно он является в игре источником магической силы.









В задачи игрока входит не только примитивное «главное задание», но и множество промежуточных, представляющих собой элементы побочной сюжетной линии. Одни поручения придется выполнять для того, чтобы заполучить важный предмет, другие - чтобы заработать, третьи — чтобы просто выжить. Но как бы не повернулись дела, управление героем и принятие решений всегда лежит на игроке, и никто не сможет заставить его выполнять обязательно ту или иную миссию, так как разработчики обещают несколько возможных вариантов прохождения и завершения игры. В игре будет очень много сражений как с обычными стандартными монстрами, так и с другими героями, представляющими конкурирующие силы, а также и просто с попадающимися на пути.

Графически все это чудо будет представлять полностью трехмерный полигональный мир, с полигональными же монстрами и всеми персонажами. Никакого видео и анимации — все сюжетное действие должно быть передано прямо из самой игры, так что качество графики должно быть очень высоким, а обработка движений персонажей — очень плавной и реалистичной. Пока еще неизвестно, будет ли использоваться трехмерный движок от Quake, либо же будет разработан свой собственный, однако авторы игры, похоже, склоняются ко второму варианту, но из этого решения последует и большая задержка в работе над игрой, которая потребуется для создания новой трехмерной среды для Daikatana. И в этом случае, похоже, нам не удастся увидеть игру раньше следующего года.

Несмотря на то, что видео в игре не будет, создатели уделяют большое внимание голосам, представленным в сюжетной линии, и поэтому диалоги будут записаны на голливудской студии с высочайшим качеством и очень профессиональными актерами. Для Ромеро, по его словам, крайне важно создать неповторимую эмоциональную атмосферу в игре, такую, чтобы могла дать игроку возможность переживать на полную катушку, чтобы заставить его плакать в момент заключительной сцены, чтобы почувствовать себя по-настоящему близкими с персонажами в игре. Именно для того, чтобы выполнить такую непростую задачу, и наняты хорошие актеры, и арендована качественная студия. Все говорит о том, что на этот раз команда Джона Ромеро не подведет.

Вообще же, на этот раз Джон Ромеро планирует создать совсем нетипичную для себя игру, которая больше будет похожа на большой и очень интерактивный художественный фильм, чем на стандартный экземпляр от 3D Action или же RPG. Это должна быть действительно качественная история, интересная от начала и до конца, причем такая, чтобы могла быть свободно модифицируемой, в соответствии с действиями играющего. Это должна быть прекрасная в графическом плане игра, чтобы игроки могли гулять по миру **Daikatana** и не только убивать, убивать, убивать (что, собственно говоря, потребуется делать не так уж часто), а к примеру, наслаждаться видами. Это должна быть красивая и реалистичная игра, крайне четко выверенная в ролевом плане, чтобы все аспекты ролевушки, со всеми ее очками, пойнтами, таблицами умений, характеристик оружия и прочих довольно сложных для понимания с первого раза вещей, — чтобы это все не мешало наслаждаться игрой, но в то же время, дополняло ее игровые аспекты. Как видите, задача не из легких, однако и команда, собравшаяся в Ion Storm, далеко не слаба, поэтому вполне стоит надеяться, что когда-нибудь (конечно, не в декабре) **Daikatana** наконец выйдет и порадует нас всех своей идеальностью, став очередной победой дизайнерского таланта Джона Ромеро и — еще одним ХИТОМ.







Успех или провал компьютерной игры зависит не только от ее графики, продуманности дизайна, качества интерфейса и прочих важных вещей, но еще и от оригинальности



ее концепции. Многие разработчики в последние годы стали об этом забывать, и результат не замедлил показаться: большое количество игр стали просто неинтересными, даже при замечательной графике и интерфейсе. Куда-то пропала та неуемная фантазия создателей компьютерных игр, которая заставляла



их создавать новые жанры чуть ли не с каждым новым продуктом, и это, скорее всего, произошло оттого, что каждый день компьютерные игры становятся все больше и больше бизнесом и все меньше и меньше искусством. Однако все вышесказанное ни в коей мере не относится к фирме Bullfrog, разработчикам которой фантазии и остроумия не занимать. Ка-

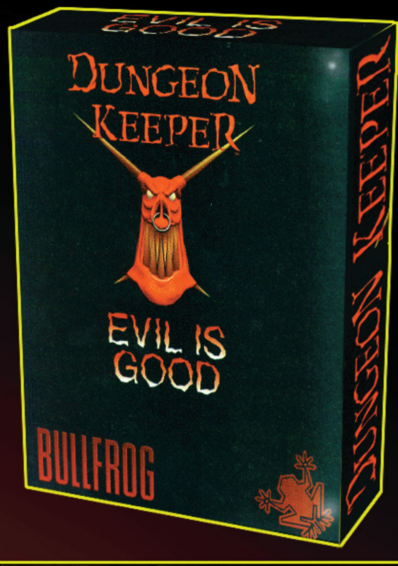


ждый проект «Лягушки» — это открытие в мире игр, почти всегда настоящий прорыв, вспомните хотя бы Populous, Magic Carpet, Theme Park и другие иг-



Сергей ОВЧИННИКОВ

Dungeon Keeper



Жанр:	**Стратегия**
Разработчик:	**Bullfrog**
Издатель:	**Electronic Arts**
Требования к системе:	**486/66, 8 Mb RAM, SVGA, 2x CD-ROM, DOS, Win'95**

рушки, вышедшие с винчестеров самых талантливых программистов, художников и дизайнеров. Многими своими успехами Bullfrog обязана Питеру Молине (Peter Molineaux) — ведущему дизайнеру фирмы, который считается одним из самых талантливых и признанных в игровой индустрии.



Несколько лет назад Питеру пришла в голову идея создать ролевую игру, в которой героя играл бы не человек, а компьютер, игроку же доставалась бы роль злодея, сидящего в своем страшном подземелье на сундуках золота и тщательно это золото охраняющего от настырных вороватых Героев, желающих разбогатеть на халяву. Игра носила название **Dungeon Keeper** и работа над ней началась уже более трех лет назад. С тех пор многое изменилось и в концепции, и в дизайне игрушки, несколько поменялась даже ее жанровая направленность — вместо ролевушки **DK** стал стратегией в реальном времени, однако такой, какой еще никогда не было. Действительно, уж в чем в чем, а в оригинальности подхода к жанру и необыкновенной ловкости и продуманности игры Bullfrog упрекнуть нельзя — игра получилась просто великолепная, из разряда тех, в какие играют не для того, чтобы пройти до конца или просто позабавиться полчасика, а чтобы играть ради того огромного удовольствия, что доставляет сам процесс постройки и отладки всех структур страшного подземелья.





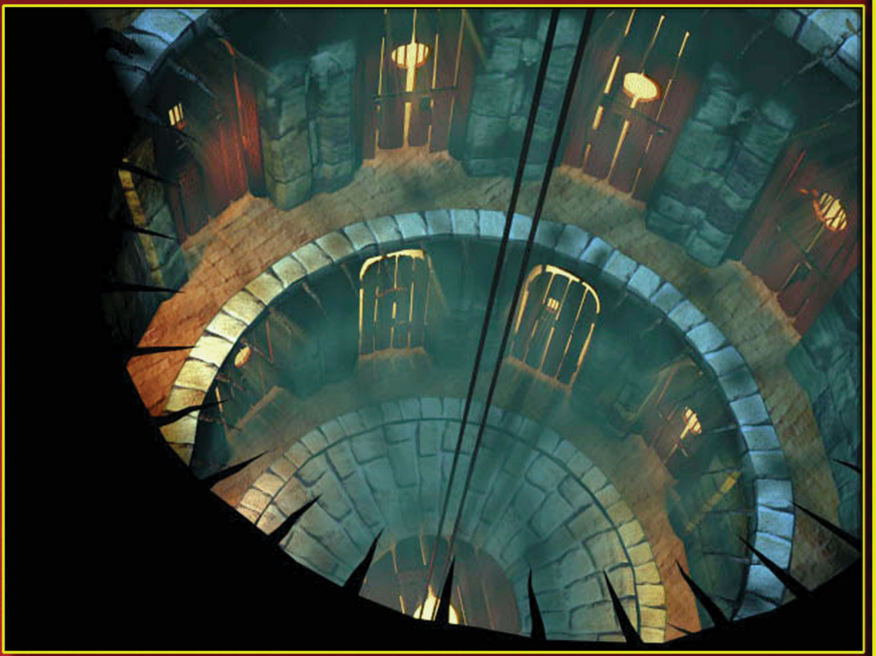
На что же похож **DK**? Объяснить это не так-то просто — скорее, он похож на все предыдущие игры фирмы, смешанные воедино и снабженные новой уникальной игровой средой. И правда, игра похожа на Populous по концепции, на Theme Park по схеме развития, на Magic Carpet по графике и даже отчасти на Syndicate по сражениям. И отовсюду взято только самое лучшее, причем именно в той пропорции, чтобы игра стала достаточно интересной, занимательной, достаточно сложной, красивой, но простой для усвоения, чему на первых порах служат многочисленные подсказки, постоянно появляющиеся на первых уровнях и объясняющие назначения структур и важнейших моментов игры.





DK построен на графическом движке игры Magic Carpet, который появился уже достаточно давно, однако ранее он использовался в симуляторах полета на ковре-самолете, теперь же его мощь потребовалась стратегической игре. Не ошибусь, если скажу, что **DK** — первая стратегическая игра с реально трехмерным ландшафтом, который можно без всяких проблем крутить в разные стороны, чтобы добиться идеального вида на происходящее, а также приближать и удалять от себя, что очень удобно и создает неповторимое впечатление от игры. А еще **DK** дает прямо-таки невероятную возможность — взглянуть на выстроенное собственными руками подземелье изнутри глазами любого из доступных монстров: от мухи и до самого крутого героя. И пусть в этом ре-

жиме старость и моральная устарелость графики игры все же сказывается, и изображение далеко не дотягивает до Quake и ему подобных игр, все же, согласитесь — это огромное новшество и шаг вперед для всей игровой индустрии. Самое главное заключается в том, что это отнюдь не единственное новшество.





Итак, вы — исчадие ада, хозяин подземелья и гроза всех благородных ге-



роев. Самая важная задача — это постройка своей обители, сложного, страшного, наполненного подчиненными вам монстрами и различными ловушками подземного сооружения.



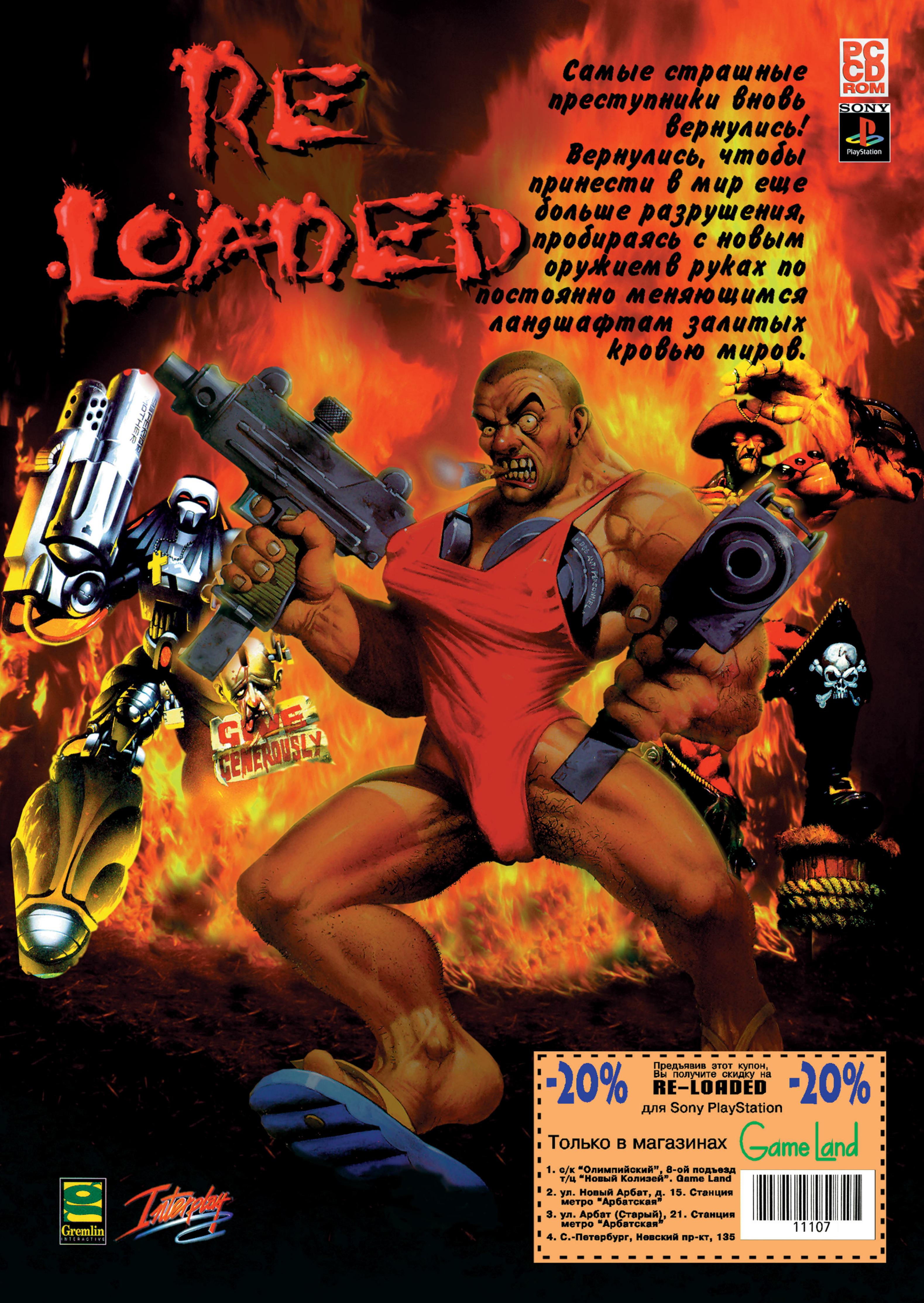
Однако это не так просто, потому что, во-первых, сооружения стоят немалых денег, которые придется добывать прямо из подземных золотых копей; во-вторых, все монстры крайне нахальны, ленивы и вообще являются воплощением самых худших качеств, их необходимо кормить, тренировать, чтобы они не потеряли форму, холить и лелеять, чтобы они были счастливы и хорошо защищали подземелье от набегов героев. Как только подземелье будет немного отстроено, и в казне заведутся денежки, вас начнут беспокоить герои, которым страсть как хочется поживиться вашим золотишком. Героев может быть много, а может быть и очень много, и они постоянно будут искать новые проходы в ваше жилище и приводить с собой новых и новых товарищей, до тех пор пока не появится Лорд владения — главный герой, который всегда самый сильный и самый искусный маг на уровне. Если ваше пристанище выдержит его на-



тиск, и вам удастся его уничтожить, тогда милости просим на следующий уровень, на котором становится доступно больше структур, больше заклинаний и больше монстров.

Каждый из уровней начинается одинаково: дается центральная часть подземелья — специальная структура, названная Сердцем Подземелья, являющаяся самой главной и требующая остаться целой до конца уровня. Еще в самом начале вместе с вами будут трудиться несколько существ — Импов (Imps), которые являются главной рабочей силой и единственными существами, которых можно строить напрямую, заплатив определенную сумму. Импы занимаются уничтожением стен, выкапыванием новых проходов, добыванием золота, облагораживанием почвы, постройкой всех структур подземелья и еще многим другим. Импы сами по себе довольно слабые существа, так что их надо беречь и тщательно охранять, постройка же каждого нового импа вдобавок к уже имеющимся будет стоить все дороже и дороже. Первой задачей становится раскопка территории, на которой будет располагаться ваше пристанище. Прежде всего следует построить сокровищницу, чтобы Импы могли таскать туда добытые ими богатства, следующими же важными структурами должны быть лежбище монстров, где они отды-





RE LOADED
Самые страшные преступники вновь вернулись! Вернулись, чтобы принести в мир еще больше разрушения, пробираясь с новым оружием в руках по постоянно меняющимся ландшафтам залитых кровью миров.
PC CD ROM
SONY
PlayStation
GIVE GENEROUSLY
-20%
Предъявив этот купон, Вы получите скидку на
RE-LOADED
для Sony PlayStation
-20%
Только в магазинах Game Land
1. с/к "Олимпийский", 8-ой подъезд т/ц "Новый Колизей". Game Land
2. ул. Новый Арбат, д. 15. Станция метро "Арбатская"
3. ул. Арбат (Старый), 21. Станция метро "Арбатская"
4. С.-Петербург, Невский пр-кт, 135
11107
Gremlin INTERACTIVE
Interplay

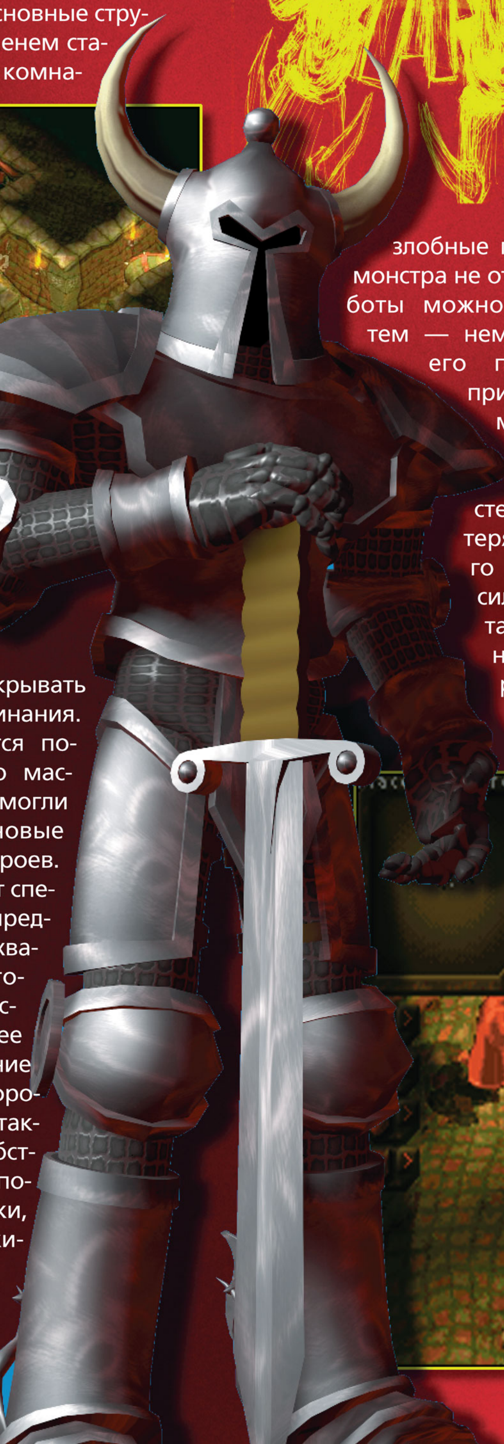


хают и питаются, и, конечно, нечто вроде фабрики-кухни, которая снабжает монстров свежатинкой — только что вылупившимися цыплятами. Далее необходимо построить вход в подземелье, чтобы монстры могли к вам приходить и селиться, однако необходимо быть быстрым и мудрым хранителем подземелья, так как конкуренты также не спят и пытаются заполучить лучших монстров себе. Это основные структуры. Также со временем станет необходимостью комна-



та для тренировки монстров, где они смогут повышать свои боевые навыки, и библиотека для магов, чтобы открывать новые мощные заклинания. Для троллей придется построить специальную мастерскую, чтобы они могли там придумывать новые виды ловушек для героев. Крайне полезна будет специальная тюрьма, предназначенная для захваченных героев, которые после многочисленных пыток, скорее всего, выразят желание перейти на вашу сторону. В тюрьму можно также заключить и собственных монстров и, положив еду снаружи, вполне можно ожидать, что работать монстр станет гораздо прилежнее. Однако он может и умереть ненароком от голода, и тогда может подняться настоящий бунт, чем, конечно, не преминут воспользоваться





злобные герои. Заставить монстра не отлынивать от работы можно и другим путем — немножко щелкнув его пальцем и придавив с помощью магической силы к стене, он потеряет немного жизненных сил, но работать станет в несколько раз усерднее.



Недовольных же монстров можно отправить помолиться за свои души грешные в возведенных вами же храмах.

Монстров очень много, все они разные, имеют самые различные привычки и методы проведения досуга, которым они считают все время, проведенное в вашем подземелье. Понятно, что нередко между теми или иными группами чудовищ вспыхивают драки и перебранки. В таких случаях можно либо подождать , чем все закончится, либо попробовать вмешаться, однако никто не дает гарантии, что вмешательство это будет эффективным и не повлечет за собой еще более тяжелые последствия.

Во время битвы с героем каждый из монстров самостоятельно выбирает свою тактику в зависимости от его собственных боевых характеристик и настроения, однако при желании можно взять на себя управление им, ли-







Специально для российского рынка Electronic Arts предлагает беспрецендентно низкую цену. Для розничной продажи она составит ~ 35-40$. Что нельзя не отметить. А подробное руководство пользователя на русском языке не может не увеличить ценность данной игры.



бо же, наоборот, осуществлять лишь общее руководство.

Управление игрой очень гибкое и удобное для каждого из игроков. Дело в том, что при желании можно подключить к различным аспектам игры помощь компьютера, который может, к примеру, заняться экономикой подземелья, строительством, передвижением монстров или же обороной, оставляя игроку лишь те функции , которые ему интересно выполнять самому. Более того, со временем искусственный интеллект сам подстраивается под стиль игрока и может самостоятельно принимать адекватные решения, если так пожелает играющий.

В процессе игры начинаешь постепенно замечать, какое потрясающее внимание к мелким деталям уделили специалисты из Bullfrog. Деталей этих очень много, и все они постепенно создают совершенно неповторимую атмосферу того, каково это быть хранителем подземелья. По мере прохождения игры понимаешь, что быть плохим в компьютерной игре значительно сложнее, чем быть хорошим, потому что всегда ты окружен подлыми и наглыми существами, готовыми предать тебя в любой момент, как только им что-то не понравится. Взять хотя бы то, что в день выдачи зарплаты все монстры мгновенно бросают все свои дела и несутся к сокровищнице за деньгами, а при отсутствии оных устраивают что-то страшное.

Рассказать об этой игре можно очень много, однако я, к сожалению, ограничен местом, и мне остается лишь сказать, что **DK** — это абсолютно уникальное явление в мире компьютерных игр, его выход - одно из центральных событий на игровом рынке, и поиграть в него надо обязательно, и не только любителям стратегии, а вообще всем игроманам.



+ Необыкновенная новая концепция игры

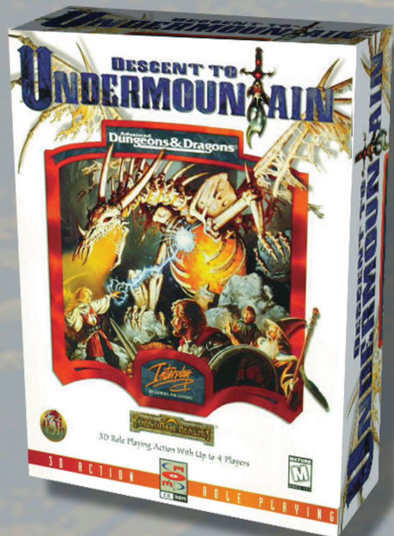
Слегка устаревшая графика

Настоящее событие в мире компьютерных игр

10

Павел МАТВЕЕВ

Descent to Undermountain



Жанр:	**3D-Action**
Издатель:	**Interplay**
Разработчик:	**Interplay**
Требования к компьютеру:	**Pentium 90, 16 MB RAM, 2-х CD-ROM**

Спокойствие древнего города Waterdeep нарушено — на его улицах стали появляться гоблины. Но одно дело, если бы они просто появлялись, а они учиняют разбои, грабят лавки, мешают мирной жизни граждан. И самое интересное, что исчезают они после этого бесследно и безнаказанно. И вот появляется он — главный герой, то есть вы. Он может быть кем угодно. На ваш выбор предлагаются шесть рас (люди, эльфы, карлики и другие) и четыре класса (вор, воин, маг и священник). Соответственно, каждый представитель обладает какими-то своими преимуществами и недостатками. После того, как герой выбран, предстоит явиться к главному магу этого города и получить от него задание. Оказывается, гоблины появляются из Yawing Portal (Зияющий портал), который находится в главном замке. Все надеются только на вашу силу и храбрость. Придется спуститься в это логово гоблинов, найти и уничтожить то, что заставляет их выбираться на поверхность. Итак, в путь.





Мы в игре **Descent to Undermountain**. Это еще одно творение из серии Doom'подобных игр. Сюжет, как видите, достаточно оригинальный. Причем поиски по лабиринтам - это не все, что ожидает вас в этой игре. Собрав определенное количество оружия или предметов, можно подняться на поверхность, в город, и продать это все на рынке. Также главный маг обещал награду за труды. Что это за награда, вы увидите в конце...

К сожалению, графика в этой игре не отличается ни оригинальностью, ни качеством. Всем известно, что создать трехмерные лабиринты, ничем не отличающиеся от реальных, очень сложно. Тем более для персональных домашних компьютеров. Но в **Descent to Undermountain** полутемные ходы, комнаты и подвалы имеют какое-то особое очарование, чем-то они завораживают, и кажется, что ты и вправду в подземелье — чувствуешь могильный холод, треск факелов, под ногами скользко (этого в игре нет, но такие ощущения возникают), и сейчас откуда-то выскочит карлик или скелет.



Кстати, о монстрах. Здесь их сравнительно большое количество, и каждый из них по-своему оригинален. Некоторых противников даже монстрами-то не назовешь! У меня, например, лишь умиление вызывают маленькие зеленые ушастые карлики, которые появляются в самом начале. К тому же, они себя как-то странно ведут (может, это недостаток игры): сами редко нападают, обычно или прячутся за стулом, или ходят туда-сюда, пока не пересечешь их путь. Но если ты на их пути, налетают всей сворой. Нападают они тоже странно: все время ходят вокруг. Им нанести удар достаточно сложно — приходится идти на него и одновременно махать саблей (если вы еще не нашли более мощного оружия, которое действует на расстоянии, например, волшебный жезл). Еще встречаются скелеты (впрочем, не совсем, на костях виднеются остатки мяса — жуть!). Они все время заряжают луки и стреляют. В кого, непонят-











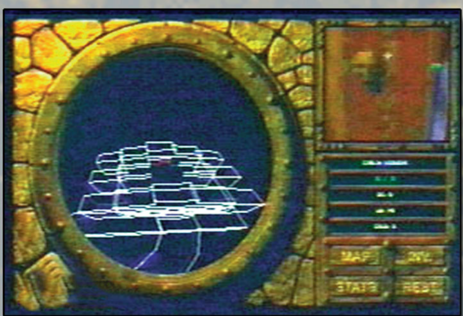
но — в меня ни разу не попали. В подвале встречались и сами гоблины разных цветов – зеленого и серого. Смешные звери... пока не нападут. Прыгают, скачут, радуются чему-то. А поближе подойдут — замечаешь огромные клыки и красные глаза. И уши у них тоже большие. Он тебя убьет и дальше прыгает. Почему-то все существа умирают с одинаковым звуком. Но если его услышал, знай — одним противником стало меньше.

Как и во всяком древнем замке, здесь полно ловушек. Открыв дверь, можно сразу же получить стрелу в спину. Или огненный шар в упор. Мне кажется, пруд с расплавленной и плюющейся лавой, а также настенные щиты, стреляющие огненными шарами – элемент довольно избитый в играх этого жанра. Но здесь эти страшные лица, изрыгающие огонь, можно отключать (по дороге к некоторым из них есть особенного цвета стена – через нее можно пройти, там находится выключатель). И даже по лаве можно ходить не обжигаясь! Следует опасаться только ее взрывов — тогда уж не поздоровится!

Довольно прост, но в то же время и оригинален интерьер комнат, украшения лабиринтов. В комнатах только беспорядочно расставлены стулья, лавки и столы. На стенах висят гербы. Светильники выполнены в форме черепов. Во всех комнатах довольно темно, хорошо видно только место, освещаемое факелом. Для темных комнат в **Descent to Undermountain** есть режим инфракрасного видения, он включается игроком. Кое-где можно встретить гобелены с неясным рисунком (а может, это что-то другое?) — не проходите мимо, за ними частенько скрываются потайные комнаты. Еще одна деталь, назначение которой мне непонятно — это какие-то отражатели на стенах. Они появляются после того, как несколько раз использовался один и тот же выключатель. Подойдя к ним поближе, видишь какое-то размазанное изображение. Может быть, за их открытие присуждаются очки... Под комнатами располагается подземелье (получается подземелье под подземельем) - в него достаточно легко попасть и сложно выбраться. Хотя и там есть, что посмотреть (да и взять тоже). В нем очень легко заблудиться, тем более, что все ходы там расположены хаотично и нет ни одной перпендикулярной плоскости. Создается удивительное ощущение, когда ходишь по этим «кривым» лабиринтам. В некоторых гротах на потолке сидят стаи летучих мышей. При входе в такие гроты они сразу же набрасываются. Подлетают к лицу... какие у них страшные мордочки! «Вампиры», — сразу же приходит мысль. Здесь нужно рубить направо-налево, а то заедят. В подземелье встречаются грибы и какие-то растения. Что они дают, непонятно. Но вреда точно не приносят.

В некоторых комнатах придется мыслить логически. Например, там, где нужно прыгать по ящикам, чтобы добраться до выхода. Управление в игре обычное, но вот забраться вверх по лестнице довольно сложно, так как для этого нужно почти сразу нажать три клавиши. У меня это обычно получалось лишь со второй попытки. Иногда можно попасть в ловушку - где рядом лестница и выключатель. Вас может просто затереть, и оттуда уже не выбраться.







Как я уже говорил, звук в игре самый посредственный. Слышен монотонный лязг клинков, взрывы лавы, летящие стрелы и стоны противников.

В игре очень много видов оружия (до 50!). Это и молотки, и всяческие жезлы, стрелы, ножи, сабли. Также большое количество различных полезных вещей можно набрать в процессе игры (до 60).

В целом, я думаю, эта игрушка понравится не только любителям бродилок, но и всем остальным геймерам. По крайней мере, равнодушным она не оставит никого. Завораживает одна только атмосфера сказочности, тревоги, страха. К тому же, любителям агрессивных моментов здесь тоже скучать не придется — нападать будут почти в каждой комнате. Поиграйте в эту игру сами, и вы поймете, в чем изюминка, так как словами этого предать невозможно.



+ Оригинальный сюжет, таинственная атмосфера игры, всяческие добавления

– Посредственная графика и звук. Завышенные аппаратные требования

= Интересная и захватывающая игра. Достойный продолжатель в ряду Doom'подобных игр

6

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



Birthright

Жанр:	**Стратегия/RPG**
Издатель:	**Sierra On-Line**
Разработчик:	**Sierra On-Line**
Требования к компьютеру:	**DX2-486, 2-х CD-ROM, 16 Mb RAM, SVGA**

За что мы любим и уважаем Sierra On-line – так это за ее плодовитость и добросовестность. Пожалуй, она находится на первом месте по количеству выпущенных ею игр. Причем качество их практически никогда не опускалось ниже хорошего среднего уровня. Хотя далеко не все они стали хитами, но сиквелы Space Quest и King Quest, Leisure Suite Larry, Phantasmagoria и Gabriel Knight след в мировой индустрии развлечений и сердцах игроков оставили весьма глубокий. Наиболее преуспела Sierra On-line в создании quest'ов, но есть среди выпущенных ею игр и стратегии, и RPG. Новый же продукт – **Birthright: The Gorgon's Alliance** (Неотъемлемое право: Союз Горгона) – объединяет в себе черты двух самых любимых авторами жанров (а посему мы, воз-



можно, будем излишне благодушны). Отметим, что данное сочетание, в принципе, весьма удачно, вспомним, например, X-Com, а при всем известной добросовестности Sierra On-line игра должна получиться весьма неплохой.

Расколотый на части мир Cerilia. Десятки правителей сцепились в кровавой схватке за мировое господство. Многочисленные армии, марширующие по разоренным



землям и сходящиеся в битвах не на жизнь, а насмерть. Злобные колдуны, насылающие на всех подряд орды «умертвий» и противостоящие им высшие священники, руководящие армиями Света. Расплодившаяся по укромным местам нечисть и беззастенчиво наживающиеся на всем подряд торговые принцы. Воры, наемные убийцы и шпионы, ловящие рыбку во взбаламученной воде. Не правда ли, «чудный» мир? Интересно было бы провести опрос у местного мирного населения: не ощущают ли они некоторой скуки и пресыщенности?

В своей основе эта игра – стратегия. И как легко можно догадаться, вам выпадает роль правителя одного из доменов. В зависимости от того, что это за область, он может носить титулы короля или нобиля, прелата или верховного мастера, великого волшебника или главного вора. Под началом предводителя могут состоять несколько Героев (всего их более 30). Откуда они взялись и что из себя представляют?

В кратком описании истории мира игры упоминается о битве на горе (или около горы?) Deismaar, после которой выжившие и победившие получили в награду по частице Божественной Эманации. Это наделило их различными уникальными способностями, которые в полном соответствии с законами Дарвина передавались по наследству в последующих за этим столетиях. Генеалогическое древо, берущее начало с героев древности, называется в игре «blood lines». Вот отсюда, в соответствии с Линией крови, и возникают верные помощники верховного правителя.

Надо заметить, что по наследству передаются строго определенные способности, по совокупности которых Героев можно подразделить на несколько весьма традиционных классов. Наиболее часто встречаются Воины, действующие в основном силой оружия. Паладины к силе добавляют некоторое количество специфической магии. Рейнджеры ценны своей ловкостью. Священники и Маги используют ментальные способности и старую добрую магию. Воры способны помочь там, где бессильны прямые действия. И, наконец, Барды обладают развитыми дипломатическими талантами, что полезно как для внутренних, так и для внешних целей. Кстати сказать, как обычно обещают развитую дипломатию, «которая поможет вам избе-



жать излишнего кровопролития»... Ну, ну, свежо предание, да верится с трудом! При создании новой игры предстоит выбрать стартовую область и двух Героев. Начальный выбор из нескольких весьма сильно отличающихся вариантов вполне допустимо рассматривать как дополнительные уровни сложности.







Из доступной на сегодняшний день информации можно сделать вывод о том, что игра вряд ли будет перегружена хозяйственной деятельностью. Скорее всего, ресурсы для основного занятия любого юного завоевателя будут поступать за счет налогов с провинций и от торговли. Известно о наличии в игре всяких полезных сооружений, но неизвестно, нужно ли их строить или можно только захватить. Жизненно необходимые вещи также можно будет получать от деятельности Героев, каковых следует отправлять в различные мини-adventure'ы. Получается нечто вроде игры в игре, в ходе которой добываются могущественные артефакты, сокровища, встречаются новые союзники, жаждущие присоединиться к вашей победоносной армии. Разумеется, из каждого нового приключения Герой будет выходить все более опытным и могущественным (RPG, однако!). Но очень легко и потерять его в кровавых битвах с многочисленными монстрами или конкурентами.



Конечно, авантюры и драки – не единственный способ приобрести всякие полезные штучки, есть еще и взаимовыгодная торговля и не менее выгодное воровство. Пренебрегать ими не стоит, так как некоторое оружие и другие интересные и незаменимые в хозяйстве вещи вы не сможете произвести у себя. Дополнительные возможности по увеличению талантов Героев предоставляют многочисленные школы и клубы по интересам, но все это, увы, не бесплатно!

Битвы будут проходить минимум в двух видах. Во-первых, в adventure - режиме сражения между героями и монстрами представляют собой вид сбоку (a la Hero Quest), возможно, с некоторой долей трехмерности. Впрочем, тяжело утверждать это категорично, основываясь лишь на статичных screenshot'ах. Для определения исхода схватки применяются классические правила AD&D. Во-вторых, стычки между войсками будут представлены в привычной изометрии. Sierra решила не участвовать в споре о преимуществах пошагового или real-time режимов и предоставила решать игроку – будет возможность выбрать и то, и другое.



Разумеется, не забыт и режим multiplayer'а. Как заявили разработчики «он вносит в игру элемент человеческой непредсказуемости».

Теперь о качестве исполнения продукта. Графику обещают SVGA – значит, имеем минимум 640x480. Картинки выглядят весьма привлекательно, правда, в adventure цвета несколько кричащие, а монстры угловаты. Ну да это не doom'алка. Зато при столкновении войск мы имеем тщательно прорисованные пейзажи и unit'ы на наш взгляд, оптимальных размеров – они хорошо различимы (значит, не пропадет труд художников), и на экран помещается приличное их число (легко понять, что происходит). Управление реализовано с помощью простых пиктограмм, при удержании над ними мыши появляется подсказка. Несколько непонятна система хозяйственной деятельности, но это, скорее всего, недостаток демо-версии. О звуке можем сказать только то, что демо-версия сопровождается весьма энергичной, скорее, даже агрессивной музыкой, создающей определенное настроение. «Какое?» – спросите вы. На это мы можем ответить фразой из одного популярного мультфильма: «Чем мы займемся сегодня?» – «Тем же, чем и всегда – попробуем захватить власть над миром!»





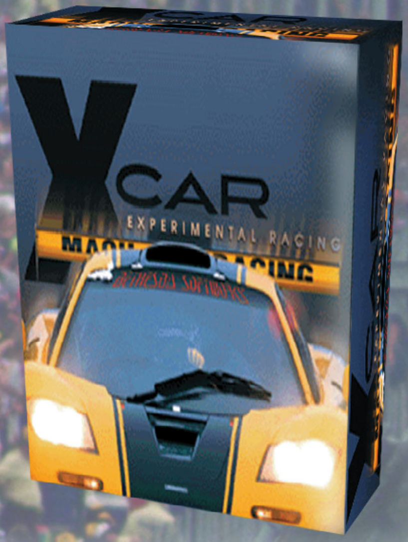


+ Удачное привнесение в стратегию элементов RPG и adventure

– Столь сильное сочетание жанров может оттолкнуть часть поклонников одного из них

= Неплохая стратегия с новыми возможностями

8

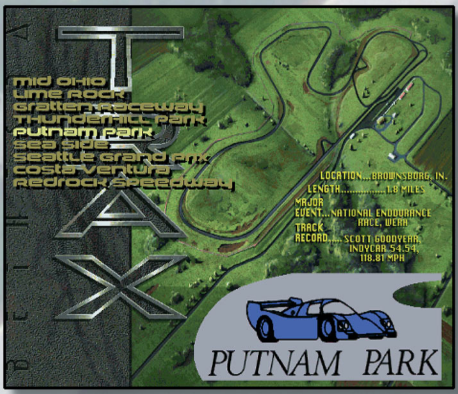


X-CAR Experimental Racing

Павел МАТВЕЕВ

Тема:	автомобильные гонки
Издатель:	Bethesda Softworks
Разработчик:	Bethesda Softworks
Требования к компьютеру:	486/66 или Pentium, 16 MB RAM, 5 MB HD, SVGA, MS DOS 5.0 или выше

Возможность проектирования и конструирования машины - этим, очевидно, издатели X-car хотели заинтересовать любителей автосимуляторов. Используя технологию трехмерной графики Xngine в создании этой игры, авторы также надеялись на успех. Но увы... Почти ничего нового здесь нет. Даже разрешение 800x600 не производит должного впечатления. Графика здесь, мягко говоря, неважная. В звуковом сопровождении игры положительных сдвигов тоже не наблюдается (вернее, не слышится).



Итак, разберем эту игру поподробнее. Начнем с самого интересного — проектирования гоночного автомобиля. Вообще-то на выбор предлагается 16 готовых, но каждому игроку всегда хочется сделать что-нибудь свое, каждый думает, что он — гениальный конструктор, и ему все по плечу. За основу все равно придется взять какой-нибудь из уже предложенных автомобилей. Ну а дальше — полная свобода действий. Вы можете выбрать один из шести двигателей (начиная с 6-ти и заканчивая 10-цилиндровым), отрегулировать переключение передач (если предпочитаете механическую коробку передач), выбрать подвеску и тормоза, накачать шины, изменить длину и наклон антикрыльев и даже выбрать емкость топливного бака и само топливо. В общем, все в ваших руках. Просмотреть результат деятельности можно со всех сторон: машина крутится в любом направлении! После того, как все отлажено, гениальное творение можно покрасить. В игру встроен Paint Shop, действующий по принципу графического редактора Paint Brush, только значительно более упрощенный. Красить придется по частям (левое и правое крыло, крышу, бампер и перед). Здесь фантазия ограничена лишь набором цветов. А он весьма и весьма скуден. Можно закрашивать все целиком, можно рисовать линии, прямоугольники, можно сдирать старую краску. Ну и наконец, когда машина похожа на африканского попугая, можно на ней что-нибудь написать. К сожалению, в игре есть только цифры и уже готовые эмблемы. Если бы авторы добавили туда и шрифт и размалевывание болида, было бы куда интереснее. Я, например, недолго думая, раскрасил всю машину в черно-белую полосочку и написал по бокам 911. Как зебра, машина от этого прыгать не стала.



Когда автомобиль собран и покрашен, неплохо его испытать на специальной трассе. Хотя можно это сделать и до покраски. Попытайтесь развить максимальную скорость на высокоскоростной овальной трассе, проверьте, насколько болид подчиняется рулю, и как действуют антикрылья (зигзагообразная езда), пройдите тест на занос (по кругу маленького диаметра) и проверьте эффективность тормозов на прямой. Если от скорости захватывает дух, и машина тормозит, как вкопанная, считайте, что вы очень опытный конструктор. Но водительский профессионализм можно определить только в гонке.

На трассе нет ничего нового. По сравнению с Nascar 2 и Power Formula 1, эта игра уступает почти во всем. Во-первых, маловразумительный пейзаж даже в режиме 800x600. Несколько бледных деревьев, автобусы за ог-

Grattan RACEWAY









раждением (где-то мы это все видели), шатры. Да к тому же мелковата пло-



щадь ветрового стекла: все повороты видно достаточно плохо. Зато есть три зеркала (одно — заднего вида и два боковых). Но они настолько малы, что увидеть в них что-либо во время гонки практически невозможно.

Очевидно, авторы хотели очаровать любителей автосимуляторов «необычайной реальностью» игры. Но смотрятся эти «усовершенствования» довольно бледно. Несколько серых пятен на экране (двигатель закипел) или несколько деталей, взлетевших вверх, — вот и все повреждения, которые здесь можно получить. Я помню, весело было, когда в Nascar 2 после лобового столкновения с соперником я ездил со смятым капотом, который загораживал половину стекла! Много же машин тогда «полегло на полях сражений»... Более-менее усложняют гонку погодные условия (их можно и отключить) — по сырому покрытию будет заносить на каждом повороте, и даже ваша регулировка не поможет.

Я думаю, что на описании соревнований останавливаться не стоит. Говорить здесь не о чем. Может, кому-то будет интересно посмотреть со стороны, как он проходил дистанцию. В режиме просмотра есть несколько новых деталей. Камеры установлены не только в







машине (внутри, спереди и сзади), но и на самой трассе. Эта запись почти ничем не отличается от телевизионной сьемки (по форме). Но еще интереснее смотреть гонку, снятую с вертолета.

Звук в игре примитивный. Кроме «Drivers, start your engines!» перед стартом, ничего оригинального нет. Есть подсказки по рации, куда крутить руль перед поворотом (в это же время появляется стрелка на экране, опять же занимая и без того маленькое пространство). Рев машин почему-то смахивает на взлет реактивного самолета. Помимо этого, иногда слышно взвизгивание тормозов.

Во всех гонках я всегда обращал внимание на трибуны. Если в Nascar 2 даже видны лица фанов за стеклом, то в **X-car** трибуны болельщиков похожи на консервные банки с упакованной туда разноцветной массой. Даже если остановиться, ничего похожего на людей разглядеть невозможно. Да и их крики (невнятный гул) слышны, только когда проезжаешь рядом.

Для любителей игры по модему скажу, что в **X-car** могут одновременно играть до восьми человек. Наверное, интересно посоревноваться не только в скорости и лихом заламывании поворотов, но и интеллектуально, в конструировании машин.

Аппаратные требования явно завышены. Однако эта игра, созданная в 1997 году, не требует Windows '95, и это говорит о ее качестве. Мне кажется, такие игры не выдержат конкуренции с теми симуляторами, что предназначены для компьютеров с процессором по технологии MMX, но это лишь мое мнение.





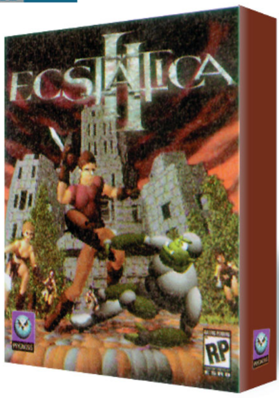
+ Удачное и интересное, хотя несколько сложное проектирование автомобилей

– Плохая графика, звук. Повторение ранее использованных элементов

= Слабая и довольно занудная игра

4

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



ECSTATICA II

Жанр:	**Action/ Приключения**
Издатель:	**Psygnosis**
Разработчик:	**Andrew Spencer Studios**
Требования к компьютеру:	**P-60, 2-x CD-ROM, 16 Mb RAM, Win '95, SVGA**

Итак, самые свежие новости из Фостера (США). Сегодня, 10 июня 1997 года, Psygnosis объявила о благополучном завершении работы над продолжением **Ecstatica,** и с полудня коммерческая версия под названием **Ecstatica II** поступает в продажу в розничную сеть по цене

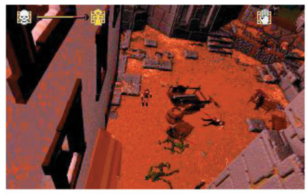


$54.95. «**Ecstatica II** – это лицо компании,» – сказал Марк Беаумонт, генеральный директор и исполнительный вице-президент Psygnosis. «Psygnosis всегда стремился выходить на рынок с играми, в которых сочетаются крупные достижения технологии и отличная играбельность. **Ecstatica II** именно такова – она предлагает нашим PC клиентам новые принципы, творческое видение и активное развлечение. Бесспорно, этот подход – краеугольный камень роста наших продаж для PC.»



Такую длинную цитату из пресс-релиза Psygnosis мы привели для того, чтобы наши читатели легко могли себе представить тот уровень притязаний, на который замахнулась компания. Похоже, что этим словам можно верить. За тринадцать лет пребывания Psygnosis на рынке развлечений было выпущено свыше 100 наименований игрушек для PC и приставок, среди них такие хиты как WipeOut, Destruction Derby, серии Discworld I и II, Ecstatica, Krazy Ivan. Из скромной ливерпульской фирмы Psygnosis вырос в гиганта



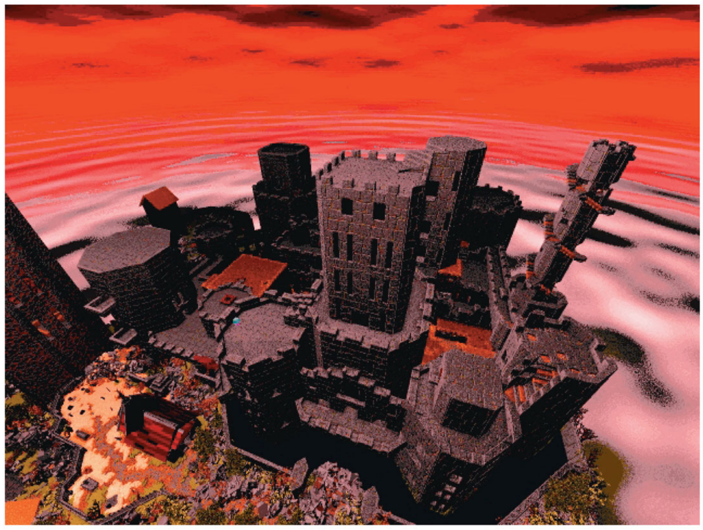


игровой индустрии Европы. Наш журнал не раз уделял место на своих страницах описаниям продуктов этого издателя, рассказывал о его «творческих» планах. Писали мы, конечно, и об **Ecstatica.**

Первая часть этой серии, увидевшая свет в 1995 году, заинтриговала игровое сообщество неплохим сочетанием «тонкого» черного юмора, свежего подхода к оформлению интерьеров и, что самое важное, никогда перед этим не использовавшейся «эллипсоидной» технологии создания объемных персонажей. Такой необычный на вкус коктейль пришелся по душе многим изданиям, пишущим о состоянии дел в индустрии развлечений, в том числе и «Стране Игр», а потому, с некоторыми оговорками, за **Ecstatica I** закрепилась слава очень перспективного в технологическом и коммерческом плане продукта. Но, увы, шумный успех на все 100 процентов не состоялся, и причин тому найти можно много – от незамысловатого сюжета и повышенных (на тот момент) аппаратных требований до неудачного времени выхода







и изменчивости игровой моды. Даже говорили о том, что продукт обогнал свое время. В общем, причины могут быть любыми, кроме фирменной «эллипсоидной» технологии!

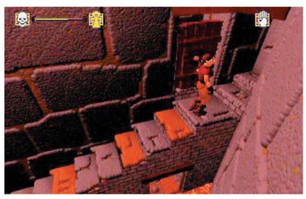


Psygnosis, безусловно, понимала причины неполного успеха, и вот, по прошествии двух лет перед нами базирующееся на той же основе продолжение истории и потенциальный хит этого года – **Ecstatica II.** Похоже, это тот случай, когда верность принципам позволила выйти на рынок с продуктом именно тогда, когда и следовало бы. Полки магазинов переполнены играми, разработчики которых исповедуют полигонные способы генерации 3D структур, вследствие чего даже при максимальном разрешении экрана и числе полигонов на объект герои и монстры кажутся «биологичными» и живыми лишь до первой видеовставки или взгляда на собственную собаку. Использованный Psygnosis подход обладает рядом изначальных преимуществ. Построение персонажей на основе округлых, генетически близких человеку форм устраняет подобный диссонанс, способствуя более полному погружению в мир по ту сторону стекла дисплея.



Отдав таким образом должное потенциальным плюсам продукта и его предыстории, посмотрим, как выглядит воплощение обещаний разработчиков при столкновении продукта с суровой игровой реальностью. Оценивать состояние дел придется по демо-версии, но к выходу этого номера в свет **Ecstatica II** уже наверняка будет доступна широкой общественности, и вы сами сможете проверить наши слова.

Особенно не утруждая себя изысками в сценарии, **Ecstatica II** смело продолжает сюжетную линию первой части. Для тех, кто уже забыл нашу публикацию на эту тему, напечатанную ровно год назад, кратко напомним сюжетную канву. «Кровавая заря занималась над городом...». Молодая девушка (принцесса) погружена в таинственный транс, и ее безумные мечты населяют деревню Тирич (Tirich) кошмарами. Главный герой Нот (Not), потрясенный зрелищем сошедшего с ума городка, должен нанести поражение демонам и монстрам, которые преследуют и девический разум и населенный пункт, где она живет. Кровопролитная битва разыгралась на узких улочках и в домах несчастных обитателей поселения. Само собой - победа (благодаря чуткому руководству и гениальным действиям тех, кто управлял Нотом) и конец первой



части. Часть вторая. После смелого спасения принцессы Екстатики (Ecstatica), наш герой возвращается на свою малую родину только для того, чтобы узнать, что его деревня тоже попала под власть Темных Сил. Вот и помогай после этого людям!

Упустил ситуа-



цию руководитель тех мест – волшебник: в то время как он баловался черной магией, неверное заклятие разрушило святую печать, которая охраняла Тайну Существования. Части печати рассеялись повсюду, и их нужно воссоединить прежде, чем Темные Силы создадут их собственный вариант землеустройства. Нот не только должен собрать все кусочки и повторно поставить на место «сорванную пломбу», но и по ходу дела истребить всех расплодившихся врагов вместе с их предводителем, каковые желают уничтожить всех, кто преграждает им путь. Мир их праху. Аминь.



Игра позиционируется как совокупность action'а и приключений, и надо признать, что и того и другого в ней достаточно. Особенно много придется сражаться, причем, по сравнению с первой частью, размеры полей сражений заметно выросли. Набор арсенала близок к традиционному на сегодняшний день набору для action'а и включает восемь смертоносных режуще-колюще-дробящих предметов и две волшебные палочки. Управление боем несложное, обычные движения героя вперед-назад, влево-вправо при удержании клавиши Ctrl превращаются в удары и выпады. Герой лихо колет перед собой и рубит справа налево, но не владеет ударом слева направо. Вместо этого он наносит «маваши» ногой в стиле Ван Дамма, что, впрочем, не менее смертоносно для противника. Такое необычное поведение вызвано, скорее всего, тем, что в левой руке находится мешок для собирания находок, и рубить слева направо не с руки. Хотя если плотно набитым мешком да по голове... Удачной представляется данная авторами возможность пользоваться оружием (но не всем!) поверженного противника, хотя в экстремальной ситуации можно побороться и голыми руками. Экран крайне лаконичен – лишь индикатор в левом нижнем углу показывает запас жизненной энергии персонажа. Так что ничто не нарушает гармонии интерьеров.



Все сцены в **Ecstatica II** показаны с одной точки, находящейся обычно в стороне под самым потолком. Перспектива передана с абсолютной точностью - если кто-то удаляется в глубь экрана, то происходит его уменьшение согласно законам геометрии. В большинстве случаев расположение камеры, передающей картинку, удачное, но есть и пара недостатков, вызванных ее неподвижностью. Вообще-то неподвижная камера – вчерашний день. Открыв какой-либо шкаф или ларь, вы не всегда сможете заглянуть в него. Конечно, скорее всего, там пусто, а если нет? Другая проблема в том, что фигура героя, например, в узком проходе в дальнем конце экрана оказывается слишком маленькой, и лишь по крикам и стонам можно определить , что идет сражение... Впрочем, стоит покинуть дальний угол, и проблема решена. Вот только монстры этого не понимают и не спешат расступиться.







Любители приключений и загадок также не будут разочарованы продуктом Psygnosis. Тут есть где побродить и есть что найти! В режимах исследования и собирания предметов действия Нота управляются комбинациями клавиш управления курсором, Alt и Backspace. Помимо осколков святой печати, попа-



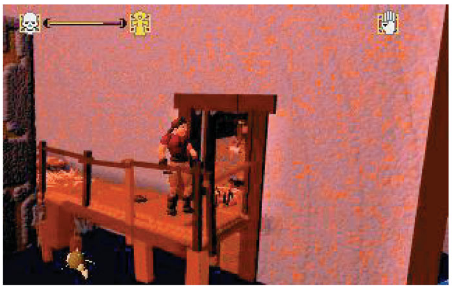
даются снадобья для поддержания жизненных сил, оружие и много других полезных вещей. Загадки в игре достаточно простые, чтобы снять заклятие в одной комнате, чаще всего придется сделать что-нибудь (открыть, сломать и так далее) в другой. Двери открываются не автоматически, а после того, как по ним крепко ударишь несколько раз мечом или ногой (универсальная отмычка). Выглядит это очень правдоподобно – дверь трещит под ударами, поддается и распахивается или даже слетает с петель. А уж за ней полно всяких неожиданностей!

Пресловутая «эллипсоидная» технология находит свое применение во всех пригодных для нее элементах игры, а те, что не используют этот метод, отлично стилизованы под него. Для услады играющих предусмотрено более 1100 видов камеры и, надо сказать, каждый из них ласкает взгляд. **Ecstatica II** выглядит просто замечательно! Главный герой постоянно находится в движении - оглядывается, прислушивается. В какой-то мере это напоминает поведение незабвенного Твинсена из LBA. В драках передвижения основного персонажа и монстров абсолютно естественны, включая падения, отскоки, бег и прыжки. Освещение всех действующих лиц реальное и зависит от «позы», но ... у всех существ в игре отсутствуют тени. Очень досадно, хотя привыкнув, обращаешь на это мало внимания. Другая небольшая проблема правдоподобия - это полностью плоские предметы и тела на полу, кажущиеся объемными до тех пор, пока на них не наступишь. Жаль, что разработчикам не удалось с этим справиться, как и с неожиданными «проходами» главного героя сквозь стену. Причем если вы увязли в стене во время сражения, то быть там и убитым, поскольку сражаться, не видя взаимного расположения противников, увы, невозможно.



Впрочем, будем надеяться, что это недостатки только демо-версии.

Искусственный интеллект противников находится на обычном для сегодняшнего дня уровне. Враги прут чаще всего напролом, без особой хитрости



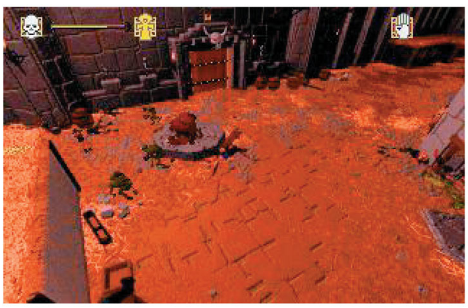
подставляя себя под меч. Нету маневра, нету! Но... Psygnosis со своими амбициями по части новизны не был бы самим собой, если бы не придумал еще кое-что на закуску. Убитые враги не отдают богу душу окончательно, а через какое-то время оживают, но не все, а лишь избранные. Такой оборот событий заметно увеличивает интерес к игре, создавая непередаваемое ощущение постоянной угрозы за спиной!

Звук в **Ecstatica II** хорошо дополняет все перипетии событий, разворачивающихся на экране. Музыка тревожит, создает необходимый настрой, но не отвлекает от сути происходящего. Особенно хороши шумы, стоны и крики. Когда ломается вышибаемая дверь, или Нот пропускает тяжелый удар, невольно вздрагиваешь, веря всему, тем более, что для **Ecstatica II** характерен ярко выраженный стереоэффект.

Заявленного в минимальных требованиях Pentium'а 60 заведомо не хватит для полноценной игры с максимальным разрешением 640x480, и на такой машине неминуемо переключение в VGA режим 320x200. Кстати, 16 мегабайт памяти – это тоже нижняя планка, и если под Windows95 параллельно с **Ecstatica II** запущено что-то еще, то игрушка может отказаться пуститься. Впрочем, на Pentium'е 100 с 16 мегабайтами ОЗУ игра шла без проблем с максимальным разрешением, притормаживая только на время перехода от одного вида к другому.

Подведем итог нашим впечатлениям от нового продукта. **Ecstatica II** – качественная игра с увлекательным действием, требующим постоянного напряженного внимания, необычной, весьма правдоподобной графикой и хорошим звуком. Так что же нам еще надо, господа?





+ Необычная графика, высокая пластичность персонажей и правдоподобие обстановки,

– Неполная проработанность иллюзии объемности, неподвижная камера

= Хорошее продолжение известного хита, наверняка стоит попробовать

8



Dungeon Keeper
Поступай правильно –
будь плохим !
BULLFROG
PRODUCTIONS LTD
Bullfrog, логотип Bullfrog и Dungeon Keeper являются зарегистрированными товарными знаками Bullfrog Productions Ltd.
PC CD-ROM
www.bullfrog.co.uk
Dungeon Keeper
BULLFROG

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Constructor



Жанр:	**Экономическая стратегия**
Издатель:	**Acclaim**
Разработчик:	**System 3**
Требования к компьютеру:	**Pentium 75, 16 MB RAM, 2-x CD-ROM, SVGA**



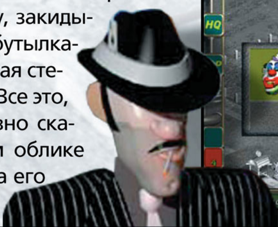
Это лето и следующая за ним осень обещают принести массу интересных и необычных игрушек, положив конец засилию однообразных игр сами знаете какого жанра. И первые ласточки этой новой волны, которую с нетерпением ждут компьютерные игроки во всем мире, уже начинают появляться на свет.



Вот **Constructor**. Игрушка, представляющая собой экономический симулятор наподобие SimCity, в котором вам предстоит строить всевозможные строения, образовывать из них города, бороться с неприятностями и блюсти радостное состояние душ жителей построенной вами недвижимости. На первый взгляд, от SimCity эту игрушку отличает только наличие в ней компьютерного оппонента, который тоже занимается строительством поселков и городов, тоже блюдет и при этом всеми силами стремится захватить экономическое господство и разрушить вашу строительную империю. Однако более детальное изучение игры позволяет сделать вывод, что тут далеко не все так просто, и не все сводится к простому строительству всевозможных конструкций.

Итак, в начале игры вы имеете небольшой кусок земли, группу строителей, прорабов и инженеров, некоторое количество денег и достаточно строительного материала для того, чтобы построить свой собственный офис. После этого вы приступаете к экономическому захвату местности. Для начала вы нанимаете еще рабочих, строителей и прорабов, строите лесопилку и бетономешалку (или что-то в этом роде), после чего образуете вокруг своего офиса небольшое поселение. В это поселение надо привлечь жителей, для чего создать новые рабочие места, как на собственных предприятиях, так и на построенных вами, например, в кафетериях. После этого появляется необходимость создать в своем поселении необходимые общественные сооружения – полицейский участок и школу. Теперь ваш первый город практически готов.

Вот тут-то и начинается основное веселье. Ваш компьютерный оппонент, видя такой прогресс, естественно, тут же принимается за свои гадкие компьютерные штучки. Перед новопостроенным полицейским участком насланные им хиппи устраивают демонстрацию в защиту чего-нибудь (белок, изжитых с деревьев, которые вы срубили на домики, ежиков, погубленных строительством автодорог, бетона, подвергающегося мучениям в бетономешалке и так далее). Пока полиция оказывается не у дел, будучи блокирована в собственном участке, толпа моторокеров нападает на вашу школу, закидывая ее пустыми пивными бутылками, пугая детишек и исписывая стены нецензурными словами. Все это, естественно, крайне негативно сказывается как на моральном облике местного населения, так и на его приросте, а соответственно,

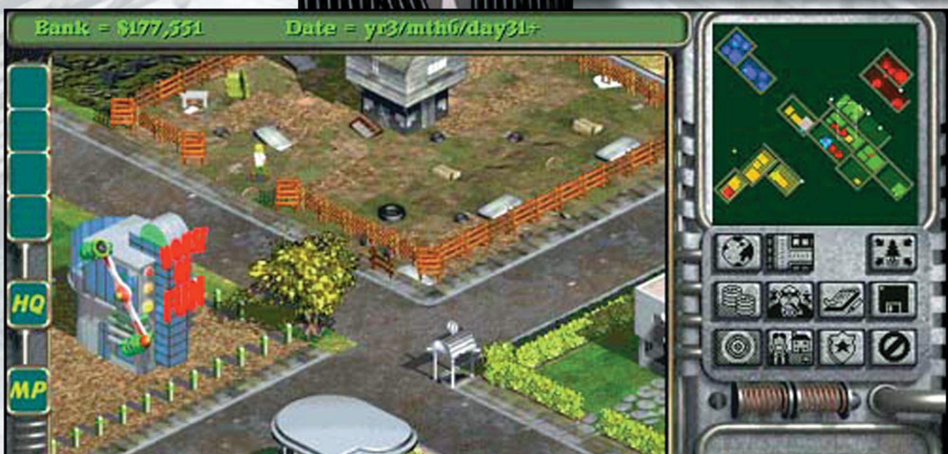




и на приросте ваших доходов. Посему надо быстро что-то делать. Сделать можно следующее. Быстро нанимаем банду гопников, которые набрасываются на демонстрацию защитников белок около полицейского участка, после чего освобожденная полиция отправляется шугать рокеров около школы. А чтобы компьютеру неповадно было в будущем подобные гадости учинять, можно построить на окраине его поселения, например, дом с привидениями, которые будут по ночам пугать окрестных жителей, наводить на них ужас и вообще добавят гаду проблем.

Одновременно со всеми этими делами надо не забывать и о каждодневной рутине: новом строительстве, выяснению дел у мест-













ных жителей, разбору их жалоб и собственных финансов. Население в «**Конструкторе**» – явление достаточно сложное и неординарное. На то, что за народ в итоге будет жить в ваших городах, влияет масса факторов. Например, если вы строите домики далеко друг от друга в лесу, то, с одной стороны, вы будете избавлены от проблем типа «сосед по ночам на полную громкость Sex Pistols ставит, детям спать не дает», а с другой, ваше население будет запуганным, привыкшим к ночным кошмарам и разобщенным. Кроме того, при этаком раскладе компьютерному врагу будет достаточно заселить лес бандитами, вампирами и привидениями, и у вас появится очень много проблем. С другой стороны, если вы построите свой город традиционно, то возникнет недостаток зелени на улицах, проблемы с шумными соседями, а также всякая экзотика типа недовольства любителей позагорать нагишом у себя во дворе (или их соседей).



В игре есть четыре основные задачи, в соответствии с которыми надо строить свою стратегию. Вы можете захотеть заработать очень, очень, очень много денег и стать самым богатым человеком в мире. Вы можете выбрать вариант «Эгомания», в котором ваша задача — построить все возможные строения, которые только существуют в игре — от деревянного охотничьего домика до замков, церквей и домов с привидениями. Дальше, вы можете поставить своей задачей мировое доминирование, для чего необходимо построить по домику на каждом участке земли в мире (это вроде как засунуть свою операционную систему в каждый компьютер). Наконец, самая сложная задача – утопия, для достижения которой надо в своих городах сделать все население абсолютно счастливым.

Что особенно приятно, так это



то, что жители ваших городов живут своей собственной жизнью, занимаются китайской гимнастикой в своих двориках, копаются в огородах (если у них такие есть), купаются в бассейнах, устраивают перекуры и дружеские вечеринки. Иногда при этом они начинают требовать от вас каких-то изменений типа переселить соседа, добавить зелени на улицах или построить новую школу в районе. Естественно, все эти требования надо быстро и качественно выполнять, не забывая и про интересы всех остальных своих горожан, иначе не удастся достигнуть высшей цели игры — утопии.



Но самая веселая часть игры — это, конечно, управление всякими темными элементами и общение с боссом местных бандитов. Очень увлекательно заниматься насыланием на поселения оппонента всевозможных плохих парней — рокеров, хиппи, клоунов-пиротехников, зомби и простых хулиганов с жаждой разрушения. Эти бандиты могут как саботировать действия тех или иных организаций, так и просто взрывать, разрушать, ломать и действовать на нервы поселенцам. Правда, оппонент не остается в долгу, и кроме того, активное использование бандюг приводит к тому, что население ваших городов понемногу начинает превращаться в им подобные нежелательные элементы, с которыми очень непросто достигнуть утопии и которые пугают ваших работающих горожан.



Игра отлично оформлена, хорошо сделана, изобилует добрым юмором и в целом представляет собой одну из лучших игрушек этого года. Похоже, Acclaim не зря потратила два с половиной года на разработку игры —результат превосходит ожидания.



+ Юмор и оригинальная идея

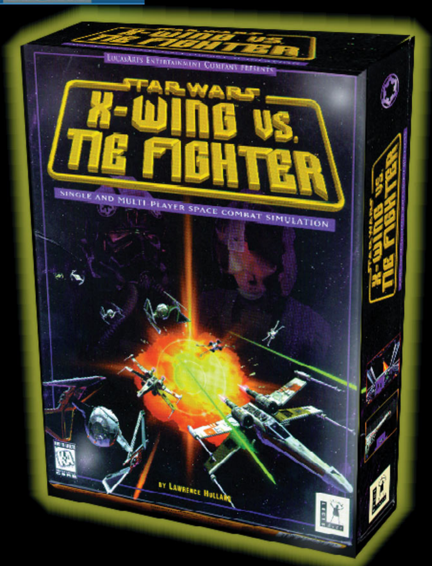
– Не замечено

= Одна из лучших игр года

9

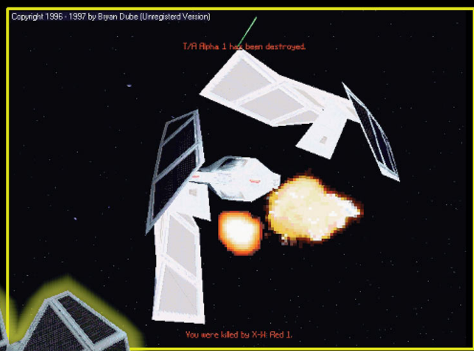
A long time ago in a galaxy far, far away...

Сергей ДОЛИНСКИЙ,
Дмитрий ПЛАТОНОВ



X-Wing vs. TIE Fighter

Жанр:	**Space simulation**
Издатель:	**Lucas Arts**
Разработчик:	**Totally Games**
Требования к компьютеру:	**Pentium 90, 16Mb RAM, 640x480 SVGA, 2x CD-ROM, звуковая карта, джойстик (обязательно!), WIN '95**





Пару лет назад, сломив последнее сопротивление Повстанцев и став особами, приближенными к Императору, мы прикинули — вот немного подождем и получим очередной космический симулятор из серии StarWars. Как бы не так! Lucas Arts увлекся изготовлением игр a la Doom и чем-то из разряда видеоавтоматов (хотя надо признать, что они получились весьма неплохо). И вот наконец стало известно о подготовке к выпуску симулятора! Но уже первые сведения об ожидаемом продукте заставили нас насторожиться. Увы, предчувствия нас не обманули? и **X-Wing vs. TIE Fighter** — совсем не та игра, которую мы ждали. Но это отнюдь не означает того, что она плохая. Вовсе нет, просто Lucas Arts пошел в несколько ином направлении.

Что же мы имеем? Это по-прежнему космический симулятор. Не стоит путать его с имитаторами, которые в случае действия в космосе получаются тем менее играбельными, чем точнее они отражают физические законы. **X-Wing vs. TIE Fighter** очень мало отличается по внешнему виду от своего предшественника, но предназначение его совсем другое. Lucas Arts поставил перед собой задачу создать сетевой продукт и весьма в этом преуспел. Не так, чтобы было совершенно невозможно играть одному, просто видно, что Solo-режим направлен, скорее на подготовку пилота к сетевым баталиям. Так что приобретать игру без возможности реализации multiplayer (причем для отечественного пользователя лучше всего LAN, о чем мы расскажем подробнее чуть позже) все же вряд ли стоит. Миссии совершенно не связаны друг с другом (всего их около 60, включая разработанные только для multi), полностью отсутствует story line. А значит, нет и заставок. Динамичность боя также существенно возросла, что для сети весьма актуально. Мало того, после гибели игрок иногда может реинкарнировать в другого пилота, если на вашей стороне сохранились управляемые компьютером истребители. Нереально, но с учетом очень малого срока службы большей части моделей кораблей (особенно имперских) — весьма полезная вещь.









Так что все создавалось под сеть, где главное не столько стрельба, сколько общение. Плохо ли это? Разумеется нет, ведь часто попытки совместить, на наш взгляд, несовместимое приводят к провалу всего проекта. Очень часто многопользовательский режим — просто дань моде. Но хватит общих слов, перейдем к самому продукту.

Как ясно из названия, теперь можно принимать как сторону Империи, так и Повстанцев. Кроме того, можно сражаться и против однотипных истребителей. Также добавлена еще одна сторона — пираты, но использовать их корабли нельзя. Появилось несколько нами ранее не виденных типов оружия: ракеты, выводящие из строя лазеры противника, тяжелые противокорабельные ракеты, антирадар и устройство, препятствующее наведению на ваш истребитель (последние два агрегата проходят как beam weapon). Теперь наконец доступны и некоторые средства защиты — электромагнитные ловушки и противоракеты. Вот и все. Так что новинки хоть и есть, но их негусто. Да и не в них суть.

Существует пять вариантов игры:

Exercise (Упражнение) — как ясно из названия, чисто тренировочные миссии, совершенно ненужные и неинтересные игравшим в TIE Fighter. Позволяют с нуля освоить управление любым истребителем и изучить основы управления подразделением в бою. Миссии просты, но чрезвычайно разнообразны. Этот вариант полезен в multi-режиме, так как поможет вам потренировать взаимодействие с другими игроками.

Melee («Свалка») — аналог deathmatch. Простые миссии либо на уничтожение всего, что еще летает, либо эскортирование (попытки отогнать своих настырных друзей от лакомого транспорта). Поддерживается от одного до восьми игроков в режимах «все против всех», игра с напарником или «четыре на четыре». Побеждает выживший или выполнивший цель миссии.

Tournament (Турнир) — опять же все ясно из названия. Комбинация из нескольких melee, проигравший всегда имеет шанс исправить положение.

Combat (Сражение) — наиболее интересный вариант. Самые разнообразные и сложные «исторические» столкновения между силами Империи и Повстанцами. Массированные атаки, рейды, конвои, поддержка десанта, атака на линейный корабль, — словом, миссии на любой вкус. Опять же возможны (и нужны) схватки между двумя группами игроков, действующих за разные стороны. Быстро меняющаяся обстановка вынуждает постоянно координировать действия между соратниками. В силу множественности целей миссии, перенесение удара в правильном направлении может спасти даже проигранную битву. Так что полная свобода для проявления тактического гения и чудес взаимопомощи и координации.

Battle (в переводе не нуждается) — несколько последовательных Combat, якобы объединенных сюжетом. Увы, никакого сюжета мы не заметили. Существуют две баталии — одна за Империю, другая за Повстанцев.

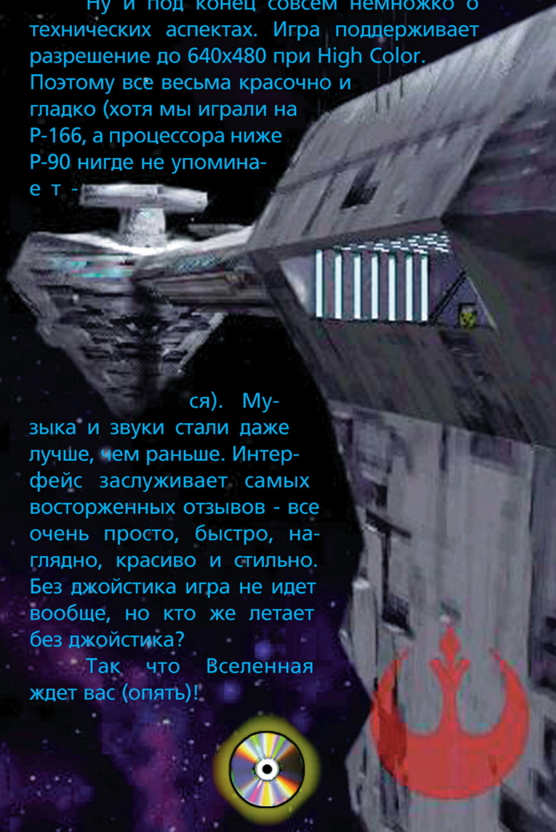
Теперь о том, для кого этот продукт подойдет лучше всего. Во-первых, только для любителей битв в компании с друзьями. Сражения с компьютером лучше вести с помощью старого доброго TIE Fighter, тем более, есть переработанная версия. Для держателей модемов наиболее интересны будут совместные нападения на компьютерных врагов, стычки один на один интересны, но могут быстро надоесть. Весьма соблазнительна перспектива игры в Интернете. Увы... Проблема как всегда одна. Игра достаточно требовательна к времени запаздывания, так что вряд ли удастся схлестнуться с пилотами из Мексики или Австралии. Но надо попробовать — вдруг повезет? Опять же есть местные асы-летуны. Ну а больше всего повезло тем, кто имеет доступ к локальной сети. Вот уж тут и скорости достаточные, и большое количество игроков. Так что есть все для реализации возможностей, щедро заложенных Lucas Arts. Бессмысленно пытаться описать все возможные перипетии космических сражений — это надо попробовать. Увы, нам не удалось полностью насладиться всеми возможными прелестями, может, вам повезет больше?

Как ни странно, мы не обнаружили чего-либо, похожего на Battle.net.

Может позже? Нет также и средства для создания новых миссий, хотя вы можете достаточно сильно изменять параметры имеющихся.

Ну и под конец совсем немножко о технических аспектах. Игра поддерживает разрешение до 640x480 при High Color. Поэтому все весьма красочно и гладко (хотя мы играли на P-166, а процессора ниже P-90 нигде не упоминается). Музыка и звуки стали даже лучше, чем раньше. Интерфейс заслуживает самых восторженных отзывов - все очень просто, быстро, наглядно, красиво и стильно. Без джойстика игра не идет вообще, но кто же летает без джойстика?

Так что Вселенная ждет вас (опять)!





+ Большие возможности для сетевой игры

− Скучен в solo

= Весьма неплохой сетевой продукт

8



Сергей ОВЧИННИКОВ

7th LEGION

Жанр:	**Стратегия в реальном времени**
Разработчик:	**Vision Software/ Epic Megagames**
Издатель:	**GT Interactive**
Требования к компьютеру:	**P-75, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, WIN'95, NT**



Сколько же тысяч жизней я загубил лично на своем компьютере, играя в различные стратегии, которые вообще-то следовало бы называть симуляторами массового убийства! Стратегия популярна, она на коне и вместе с трехмерными «убивалками» делит пальму первенства по продажам во всем мире, причем, как ни странно, наша драгоценная страна опять не стала исключением и неустанно рубится в стратегии денно и нощно. И все время фанатам стратегий чего-то недостает: то графика плохая, то играбельность никуда не годится, то звуковые дорожки не по теме, — да мало ли еще что придет на ум геймерам, чтобы производителей игрушек окончательно замотать. А они-то все выслушивают, стараются угодить, чтобы уж на этот раз и с графикой порядок, и gameplay не подвел, и вообще все, как говорится, в полном ажуре. Вот одной из таких «угодливых» фирм и является Epic Megagames, которая раньше была, строго говоря, халявной фирмой, не выпускавшей коммерческих продуктов, однако теперь исправилась и хочет делать большие деньги, в том числе и на рынке стратегий, где она активно продвигает новую игрушку **7th Legion**, которая должна стать настоящим событием в мире игр.



Обоснованность подобных высказываний мы сейчас и рассмотрим. **7th Legion** — стратегия, которая не особенно заботится о финансовой стороне, предоставляя игроку думать лишь о постройке и размещении войск, науке и прочих вещах, но проблема зарабатывания денег никак не освещена, что делает игру несколько похожей на Z, в которой, правда, не существовало даже возможности что-либо строить. Несмотря на столь серьезное различие, и **7th Legion** и Z являются примерами аркадной стратегии — жанра нового, очень гибридного, но достаточно интересного.



В противоположность многим другим играм, основная задача **7th Legion** — это не постройка баз, мощных оборонительных укреплений, не война за ресурсы, а быстрые и эффективные действия по нейтрализации противника, моментальное развертывание сил на местности, сравнительно быстрая постройка военной техники и столь же быстрое обновление ее вооружения.

Экономическая система игры базируется на принципе бюджета, выделяемого сверху и растрачиваемого по желанию игрока, что очень похоже на UFO, где развитие противоинопланетной техники также шло за счет налогов, собираемых всеми странами. Бюджет — это не единственное место, откуда в игре берутся деньги, так как за каждый уничтоженный юнит противника начисляется премия, то же касается и сровненных с землей зданий.

Отличительной особенностью **7th Legion** является не только система экономики, но и уникальная система рангов военной техники. Только что построенный юнит снабжается, как правило, начинающим командиром, однако со временем, после проведенных боев его опыт увеличивается, что отражается на меткости стрельбы и скорости передвижения по пересеченной местности. С приобретением опыта растет и ранг юнита, что вводит в игру даже некоторый элемент RPG. Несмотря на то, что именно стратегия является основополагающей концепцией в игре, немножко удачи юнитам также никогда не повредит. Эту функцию выполняют различные power ups, позволяющие значительно

















улучшить характеристики техники и даже целой группы, находящейся на территории. Такая система поощрений совершенно непредсказуема, так как совершается по случайным числам, и поэтому добавляет игре азарта, особенно во время сражений по модему или сети. Поощрений очень много, даже больше, чем в Command & Conquer —имеются убыстряющие огонь, увеличивающие скорость передвижения, удлиняющие дистанцию поражения, ремонтирующие технику и многие другие. Наука в игре поставлена весьма хорошо — существует возможность модернизировать технику и изобретать новые виды оружия, правда, все это будет доступно лишь при наличии достаточных ассигнований на эксперименты и исследования, на которые не всегда хватает времени и денег.

В плане реализации столь замечательных идей также много всего очень интересного. Графика в игре весьма своеобразна: она довольно примитивно нарисована, но потом каким-то необычайным образом перенесена в саму игру, снабжена множеством мельчайших деталей, да еще и изображена в 16-битном цвете, что делает ее просто потрясающей. Если добавить к этому еще и систему многоцветного освещения в реальном времени, то вообще все вопросы о графике сразу отпадают. На компьютерах с процессорами с MMX-технологией владельцев ждут еще более впечатляющие графические эффекты. Музыкальное сопровождение также выделяется своей оригинальностью, так как представляет собой некий микс рока, фанка с небольшой долей поп-музыки, записанной профессиональными музыкантами и звучащей в контексте игры весьма оригинально.

Интерфейс в **7th Legion** достаточно мощен, чтобы прекрасно командовать хоть целой огромной армией, причем делать это вполне эффективно и без истерических дерганий мышью. В то же время он достаточно прост, чтобы с первого раза в нем разобраться. Вдобавок ко всему, панель инструментов хорошо вписывается в картинку, ничем на фоне поля боя не выделяется и ничуть не мешает, что хоть и мелочь, но тоже приятно. Многопользовательская игра в **7th Legion** — один из тех аспектов, к которым разработчики проявили должное внимание. Играть можно по модему или сети вдвоем или даже вшестером, причем на карте даже в таком режиме никому не становится тесно, правда, из-за отсутствия битв за ресурсы, многопользовательская игра несколько теряет свой шарм.





В целом, **7th Legion** очень хорош, и несмотря на то, что все же эта игра не способна изменить мир стратегических игр, она в достаточной мере является новаторской, хотя все основные принципы жанра остались на месте. Играть в нее увлекательно, и может надолго затянуть, так что смысл поиграть есть.





+ Много новаторских идей

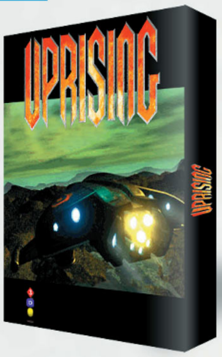
− Аркадность игрового процесса

= Новая и не вполне "очередная" стратегия

8

Юрий ПОМОРЦЕВ

UPRISING



Жанр:	**Стратегия/3D-action**
Издатель:	**3DO Company**
Разработчик:	**Cyclone Studios**
Требования к компьютеру:	**P-120, 2-х CD-ROM, 16 Mb RAM, SVGA**



Попытка скрестить жанры всегда заслуживает внимания. Простое клонирование и прямолинейное подражание (а иногда и откровенный плагиат) известной игре мало когда оказывается выгодным для издателей и привлекательным для конечных пользователей. Это верно для любого игрового жанра, в том числе и для сверхпопулярного real-time strategy, спекуляции на котором приобретают просто катастрофические масштабы (хорошим примером служит игра The LED Wars, о которой мы рассказывали в прошлом номере).

Спрос на real-time strategy на данный момент уже почти сравним с предложением, и этот зазор постоянно сокращается. И, как следствие сего, между фирмами-издателями появляется конкуренция, что приводит к явному улучшению качества игр данного жанра.

В игре **Uprising** (что переводится как «восстание», «подъем») разработчики пришли к тому, что необходимо выгодно отличаться в двух важнейших категориях. Во-первых, в подходе к real-time strategy, во-вторых в графике. Немного забегая вперед, отметим, что в данном случае второй пункт является прямым следствием первого... Но давайте лучше обо всем по порядку.

Сюжет **Uprising** можно в общем-то и не рассматривать... А если хотите, придумайте его самостоятельно, ориентируясь на то, что в далеком технократическом будущем Земли царствует могущественная Империя, опирающаяся на мощь несметной армии. Но, несмотря на, казалось бы, неограниченную власть Империи и ее полный контроль над всем и вся, где-то в глубинках, постепенно разгорается восстание бунтовщиков, которым каким-то чудом удается захватить гордость милитаристических сил будущего – сверхтяжелый танк Wraith (привидение, призрак). С этого переломного момента играющему предоставляется возможность возглавить повстанческую группировку и бросить вызов Империи.





Не думайте, что после стартового ролика вы увидите привычный вид сверху с псевдоизометрией. Нет, и еще раз нет. Разработчики решили максимально приблизить игрока к месту боевых событий и куда более полно передать ему ощущение сражения. И за баталией вы будете наблюдать не с высоты птичьего полета, а... из кабины Wraith или других юнитов!

Отдельно остановимся на engine или, если говорить более привычным языком, движке **Uprising.** Этот движок является гордостью разработчиков (сами они заявляют о его «революционности») и носит полное название Cyclone TerraTech Engine. На наш взгляд, Cyclone TerraTech Engine действительно неплохо показал себя за счет очень качественной прорисовки ландшафтов и сравнительно высокой скорости работы. Все это стало возможным из-за внедрения полигональной технологии, использования z-буффера, реализации оптимизированных трехмерных моделей и т.п., – в общем всех тех уловок, к которым прибегают опытные программисты, чтобы получить более качественное изображение и заставить игру работать быстрее. Ну и кроме всего прочего, Cyclone TerraTech Engine содержит ряд стандартных атрибутов: шесть степеней свободы, реалистичные текстуры и т.д.

В самом начале игры в вашем распоряжении лишь супертанк Wraith. Его мощь просто убийственна, он буквально напичкан различными по назначению сложнейшими электронными системами, ну, и само собой, в его недрах таятся тонны сверх- мощного оружия: мины избирательного действия (smart mines), термические торпеды (termor torpedoes), многоступенчатые ракеты (multi-stage missles), крупнокалибер-







ный пулемет (spline gun) и огнемет (flamethrower). Помимо этого, броня Wraith способна выдержать прямое попадание ядерной ракеты, а ряд компьютерных систем позволяет сбивать пущенные по танку снаряды. Не слабо, а? Казалось бы, садись в такой и езжай громить Императора... Но не тут-то было. Мощи Wraith отнюдь не достаточно, чтобы нанести войскам Империи хотя бы едва заметный урон. Поэтому чудо-танк служит еще и мобильным командным центром. С его помощью можно вызывать и направлять множество других родов войск – от пехотинцев до реактивных истребителей. И уже вкупе с этими силами вы можете потягаться с императорскими войсками.

Правда, существует одна маленькая хитрость. Призывая союзников, вы должны думать о том, чтобы обеспечить им необходимую энергию. А где ее взять? Для этого необходимо захватить и, что самое главное, удержать стратегические базы, так называемые Citadels (цитадели, крепости). А дальше арифметика простая – чем больше цитаделей вы сумеете захватить, тем большее число союзников вы сумеете обеспечить необходимой энергией, и, соответственно, тем больше шансов на победу в войне.

Но не подумайте, что **Uprising** ничем не отличается от Z в плане стратегии. Вы не только можете захватывать вражеские сооружения – помимо этого вы можете и строить свои собственные, например, заводы (factories). Кроме того, что на наш взгляд весьма важно, в игре предусмотрена возможность апгрейда юнитов, а также исследования и внедрения новых технологий. Именно последние два факта являются ключевыми и сразу же выделяют игру на фоне конкурентов.



Поле деятельности достаточно большое – в **Uprising** реализовано 30 сценариев. Но и это не все. Мощный генератор кампаний (campaign generator) каждый раз создает абсолютно новые миссии, и, по словам разработчиков «ни одна миссия не повторится дважды».

Интерфейс **Uprising** интуитивно ясен. Управление комбинированное – клавиатура и мышь. Во время action



mode можно использовать разнообразные манипуляторы: стандартные джойстики, 3D eyewear. Поддерживаются также некоторые аппаратные 3D акселераторы для ускорения графики.



Вообще системные требования завышенными назвать никак нельзя. Pentium 120 – это рекомендованный процессор, игра же нормально работает и на Pentium 90. С памятью тоже небольшой перебор – минимально достаточно 12 MB RAM. Весьма желательно наличие трехмерного акселератора, но это именно желательно, а совсем не обязательно. Игра занимает один диск, для нормального функционирования вполне сгодится 2x CD-ROM.

Подводим итоги. Сначала приведем слова самих разработчиков: «**Uprising** содержит больше action'а, нежели военный симулятор и больше стратегии, чем трехмерная стрелялка». И это действительно так. Хотя, на наш взгляд, все-таки в игре элемент сражений (action) превалирует над стратегией, но это не значит, что последней в игре нет. Просто хотелось бы немного больше гибкости и нетривиальности, так как прохождение миссий в подавляющем большинстве сводится к тотальному уничтожению противника, причем все действия идут по накатанной. Чуть-чуть бы побольше простора для фантазии и умения тактически мыслить...



+ Добавление новых атрибутов к real-time strategy

– Небольшой перебор по части action

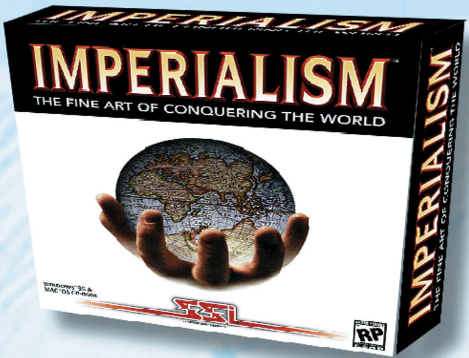
= Удачный симбиоз трехмерной аркады и стратегии в реальном времени

7

Игорь КЛИМОВ

Imperialism

The Fine Art of Conquering the World



Жанр:	Стратегия
Издатель:	SSI
Разработчик:	Frog City
Требования к компьютеру:	Pentium, 16MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA

Imperializm — классическая стратегия в стиле Civilization. Цель — развитие империи, захват и контроль территорий, управление колониями. Главное в этой борьбе за выживание и расширение своего влияния — контроль над сырьевыми ресурсами.



Фирма Frog City попыталась воссоздать мир девятнадцатого столетия с его рассветами и закатами великих империй.

Короче, в очередной раз любая кухарка может управлять государством. Если, конечно, смыслит что-нибудь в английском: в игре придется вести длительные переговоры с другими правителями и их послами.

Торговля в «**Империализме**» стала главной причиной завоеваний. Благодаря товарам и деньгам строится империя. Необходимость преодолевать сырьевой голод и желание захватить новые мировые рынки сбыта продукции заставляет вас совершать набеги на соседей.

В задачу дипломатии в игре входит не только объявление войн, заключение альянсов и подписание мирных договоров, но и установление торговых взаимоотношений. Правда, идущие войны могут значительно повлиять на развитие государства — улучшить или ухудшить его экономическое положение. Но это также сильно зависит от эффективности дипломатии и правительственных договоренностей.

«**Империализм**» — не чисто милитаристская игра. Хотя участникам и придется сражаться, защищая свою независимость. Игра больше «торговая». Военные действия построены от обороны. А захват слабых территорий может осуществляться и мирным путем.

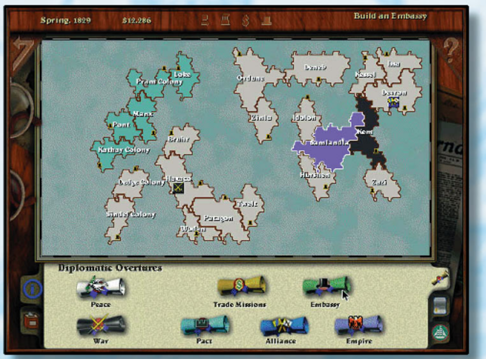
Отсталые нации просят великие державы не атаковать их и начинают поставлять необходимые промышленные или сырьевые товары (в качестве контрибуции). В конце концов, эти нации становятся для «дружественной» державы чем-то вроде колоний. Если, разумеется, им до этого времени удается отстоять свою независимость от других враждебных государств. Вполне возможно, что нация, воевавшая с вами против общего врага, постепенно оказывается мирно захваченной вами.

Итак, на заре Империализма вы, подобно Наполеону, начинаете свой славный путь к Ватерлоо. Мир разделен на регионы. Есть семь сверхдержав, которые претендуют на захват регионов и оккупацию всех нейтральных государств. Если вы не проявите свои управленческие и военные таланты, то у них это может получиться.

Советуем не бросаться с места в карьер, то есть в бой. Сначала обоснуйтесь и осмотритесь. Прежде, чем строить большое количество городов, лучше сначала создайте один в своей начальной провинции. Укрепите его. И постоянно развивайте. Этот город должен стать столицей будущей империи. Отсюда можно будет вести расширение своего влияния.

Выше я уже подчеркивал важность накопления минеральных ресурсов и их продажи на мировых рынках. Сырье и товары - это деньги, деньги — это власть и новые сырье и товары. Чтобы успешно развивать свои регионы, вам будут необходимы некоторые специалисты.

Например, разведчики недр, ищущие полезные ископаемые, горняки, добывающие уголь, руду и т.д., инженеры, строящие железнодорожные ветки и станции.

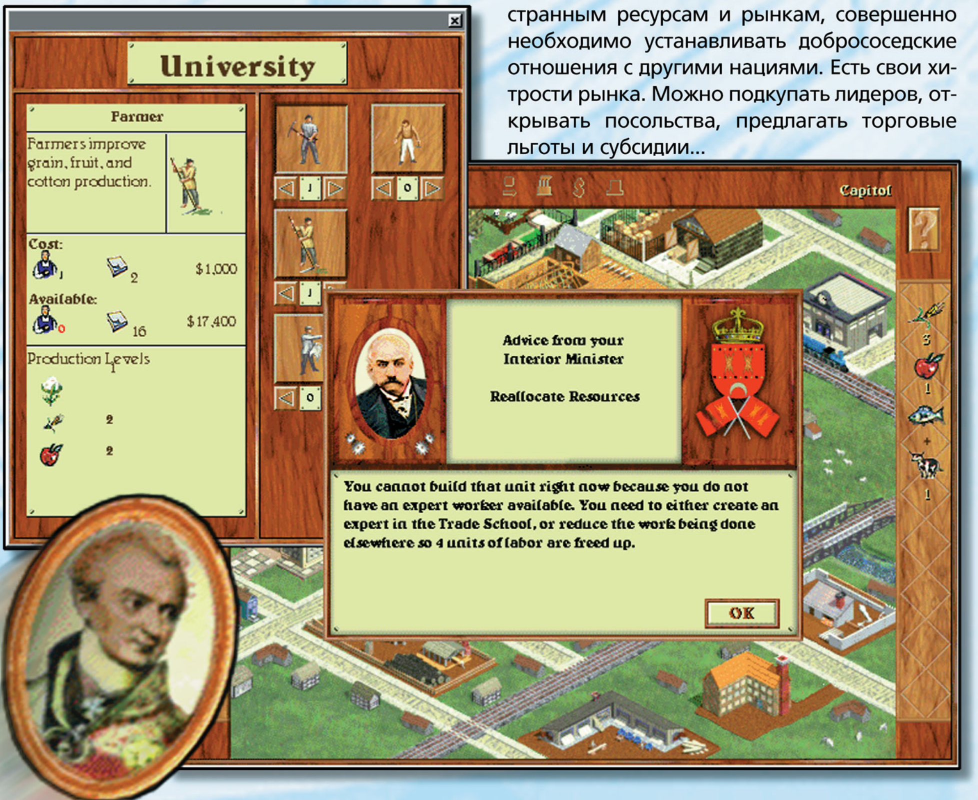


Добытое сырье и произведенные товары могут быть либо использованы вами в хозяйстве, либо проданы на мировом рынке. Цены свободные. Тут действует закон дикого капиталистического рынка (я бы даже сказал, базара) — вы предлагаете, вам предлагают. Сошлись на цене, ударили по рукам. Такова в общих чертах финансово-экономическая модель. Надо сказать, что модель эта, как обещают производители, будет одной из самых сложных для игр подобных «Цивилизации». Разобраться в ней под силу только академикам соответствующих наук. (Шутка. Большие фанаты стратегии тоже смогут понять, что к чему).

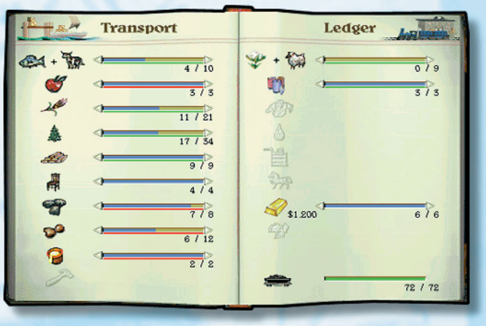
Почти столь же сложна и дипломатия. Имеется куча вариантов поведения: мирное распространение деклараций или военные предложения пактов, альянсов и прочего. Возможны даже уступки части территорий сопернику.

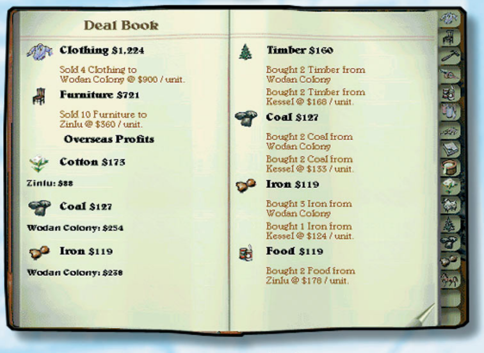
На мировом рынке сырья и товаров сильная конкуренция. Поэтому вы можете не надеяться продать что хотите и купить необходимое, если у вас плохие отношения с соседями.

Чтобы гарантировать себе выход к иностранным ресурсам и рынкам, совершенно необходимо устанавливать добрососедские отношения с другими нациями. Есть свои хитрости рынка. Можно подкупать лидеров, открывать посольства, предлагать торговые льготы и субсидии...









В конце концов, удачливый игрок накопит огромное количество ресурсов. Причем редких (таких как уголь или железная руда). Сырья должно хватать для работы заводов и фабрик. Но помните, что сильное развитие производства требует соответствующей дипломатии.

Не стоит чрезмерно ударяться в развитие научного и технического прогресса. Государство может знать секрет производства нарезных ружей, и при этом останется слабым, не имея возможности производить оружие в достаточных количествах. Важнее все-таки строительство индустриальной базы, которая будет использовать все накопленные знания и новые технологии. Таков жанр стратегии. Если вспомнить «Цивилизацию», то там чрезмерное увлечение наукой чревато опустошением государственной казны, невозможностью платить налоги и, как следствие, разрушением производства.

С другой стороны, военная часть игры должна привлечь внимание к «**Империализму**» фанатов «пострелять». Вы же не думаете, что разговоры о мире и нейтралитете могут остановить старомодных захватчиков? Каждый игрок начинает с небольшой армии, но может развить ее до необходимых себе размеров. С развитием новых технологий появляются новые боевые единицы. Атаки кавалерии очень эффективны в начале века, но к концу столетия они равносильны самоубийству.

Войска делятся на пехоту, кавалерию, артиллерию... Армии, объединившись, могут перейти границы независимых государств и



начать боевые действия. Сражение ведется либо автоматически, либо под вашим контролем (если вы уверены, что можете сохранить часть собственных войск, используя рельеф местности и расположение отрядов). Создатели игры оказались гуманистами (модное увлечение западных интеллектуалов) — предусмотрели отступление военных частей. Битва идет не до полного уничтожения. Генерал имеет возможность объединить разбитые армии и снова бросить их в бой. Каждый род войск, как в реальной битве, наиболее эффективен при определенном использовании. Так легкая кавалерия (гусары) свободно прорывает оборонительные линии противника. А пушки, естественно, предназначены для дистанционного обстрела врага.

Если у вас есть задатки дальновидного политика, опытного экономиста, хитрого дипломата, безжалостного военачальника, то мир обязательно падет к вашим ногам. Земля станет вашим монопольным товарно-сырьевым рынком. И даже Европейское экономическое сообщество покажется вам жалким подобием созданной вами великой империи.





+ Новый поворот старой темы завоевания мира

– Долгие переговоры на английском языке

= Обещает стать отменной стратегией для любителей этого жанра

8

POPULOUS
the third coming

Жанр: Стратегия
Издатель: Electronic Arts
Выход: Вторая половина 1997 года

За десять лет своего существования английская фирма Bullfrog выпустила не так много игр, однако большинство из них запомнились игрокам надолго. Bullfrog «ответственна» за такие хиты, как Theme Park (и нынешнее продолжение – Theme Hospital), Syndicate (и Syndicate Wars) и Magic Carpet.

Однако главным успехом фирмы все-таки является ее самая первая игра – **Populous,** завоевавшая дюжину призов на разных выставках, чьих копий было продано более трех миллионов. Благодаря ней Bullfrog в свое время прочно заняла позицию на ранце компьютерных игр и заработала достаточно денег, чтобы нанять хороших специалистов и выпустить последующие не менее качественные игрушки (что в итоге привело к слиянию



с гигантом индустрии – фирмой Electronic Arts).

Итак, **Populous** – это, говоря просто, симулятор Бога. Эта игра наделяла полномочиями управлять жизнями смертных, создавать религии, воздвигать горы и вулканы прямо из морских глубин и делать всякие прочие столь же глобальные дела одним нажатием мышиной кнопки. Со стратегической точки зрения, **Populous** похож на шахматы, где вам дается возможность самостоятельно спроектировать игровое поле и смотреть, что будет на нем происходить дальше. Игра стала хитом, и за ней на свет появилась масса всевозможных плагиатов и подражаний (как сейчас появляются тонны real-time стратегий), включая и две не очень удачные игрушки самой Bullfrog - Powermonger и **Populous 2,** которые мало чем отличались от оригинала.

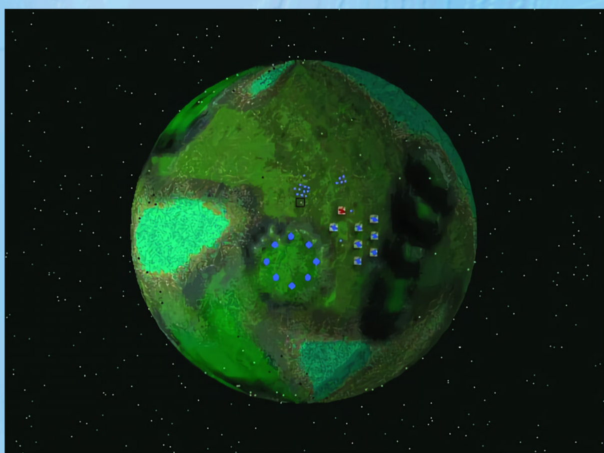
И вот теперь, через восемь лет после первой части Bullfrog готовит к выпуску **Populous 3** – игрушку, призванную вернуть к жизни старую добрую идею и положить конец засилью однообразных стратегий в реальном времени. Основное отличие **Populous 3** от его предшественников, которое сразу бросается в глаза – это графика. Новая графическая концепция сильно напоминает Magic Carpet, что неудивительно, так как ведущий программист проекта **Populous 3** – Алан Райт (Alan Wright), чьей предыдущей работой в фирме был именно симулятор ковра-самолета. На красивой трехмерной



карте местности копошатся ваши подопечные – смертные, за чье благополучие и процветание вы отвечаете.

В начале партии вы видите перед собой планету, которую можете крутить так и сяк, выбирая место для своей дальнейшей работы. Выбрав, вы тыкаете в него мышкой, и происходит весьма красочный зуминг к поверхности, после чего все происходящее вы наблюдаете примерно так, как если бы случайно залетели сюда из Magic Carpet 2.

Планета населена дикими, необразованными и совсем неразвитыми племенами, и ваша задача – цивилизовать их до невозможности. С этой целью вы начинаете помогать им строить домики и деревни, возводите в них специальные башни, призванные привлекать новых и новых поселенцев, слезающих с окрестных баобабов, строите церкви и храмы в целях воспитания



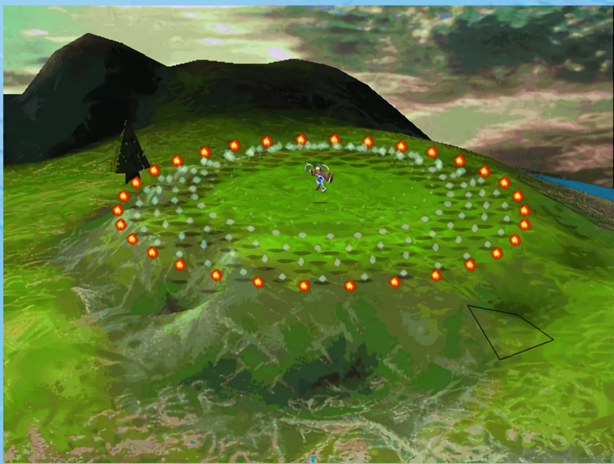
духовной культуры и веры в себя (не в себя в смысле в себя, а в себя в смысле в вас - вы же как-никак Бог). Ну и, разумеется, вам предстоит создавать армии – чтобы цивилизовать и облагоразумить всех остальных жителей планеты.

Концепция воспитания духовной культуры весьма занимательна. Дело в том, что так как ваши подопечные все же смертны, то периодически они действительно умирают. Так вот, весьма важно, что происходит после этого. Если умирает атеист, то он, ясное дело, просто разлагается в гробу. Однако если умирает хорошо воспитанный в храме поселенец с глубокой верой в вас и загробную жизнь, то он возвращается в виде духа, который в бою









действует как весьма сильная военная единица. А потому надо уделять большое внимание строительству культурных и культовых учреждений в своих поселениях.

Собственно, строительство поселения и воспитание характера в поселенцах длится не вечно. Вскоре начинается Война Миров, в которой вам предстоит доказать, что вы имеете право называться Богом Богов. В целях подготовки к этому немаловажному событию необходимо заботиться не только о духовной, но и о физической форме своих подопечных. Для этого строятся специальные тренировочные сооружения, где простые непродвинутые воины понемногу превращаются в крутых и продвинутых, страшных и опасных злых дядь, способных наводить ужас на всех прочих Богов-конкурентов. Помимо тренировочных сооружений различной степени сложности, вы можете также строить еще ряд строений, включая даже заводы по производству воздушных кораблей.

Война в **Populous 3** – это вторая стратегическая часть игры. Для успешного ее ведения надо хорошо разбираться в специфике своих войск и ловко использовать магию. В игре восемь типов живых существ. Самый распространенный – это Brave, просто невооруженные мужики, которые занимаются строительством, производством и используются в качестве пушечного мяса во время войн. Продвинутый на один уровень Brave – это уже Warrior, товарищ с топором, который ориентирован на ведение боевых действий и в среднем может завалить двоих непродвинутых «смельчаков». Дальнейшее нахождение Warrior'а в военно-учебном заведении превращает его в Super Warrior'а. Это элитная войсковая единица, наделенная магическими способностями и имеющая собственный запас маны, что позволяет ей не пользоваться вашим и не уменьшать ваш запас столь необходимой в бою магической энергии. Супер Warrior'ы незаменимы при охране своих баз и шаманов.



Более специфичны две другие боевые единицы – Ангелы Смерти (Angels of Death) и Шпионы (Spies). Ангелы Смерти занимаются тем, что внушают своим страшным видом дикий ужас войскам врага, вызывая оцепенение и зачастую смерть. Шпионы – тоже очень полезные и, в отличие от Ангелов Смерти, недорогие ребята. Они проникают в войска и лагеря противника, незаметно там бродят, собирают для вас всяческую информацию, а при необходимости устраивают врагу различные мелкие и крупные гадости – начиная от небольшого саботажа на производстве и заканчивая разрушением строений и подрывом морального духа войск.



В поселениях обитают также блюстители морали и боевого духа ваших подопечных – Preachers. Они способны в случае необходимости заманивать население в храмы с тем, чтобы народ активно пополнял ваши запасы магической энергии – маны.

Наконец, существуют два персонажа, которые есть в единственном экземпляре: Доктор и Шаман. Доктор – лидер племени, через него вы осуществляете управление поселением. Через Шамана вы пользуетесь магией (собственно, магией пользуется он, а вы только отдаете приказ). Специфика шаманизма заключается в том, что для большего эффекта желательно держать Шамана на линии фронта, однако его потеря равняется проигрышу. Потому надо ловко оберегать его от неприятностей и устраивать всякие маневры, а также стараться застать вражьего шамана врасплох.

Игра происходит в тридцати разнообразных трехмерных мирах, некоторые из которых спрятаны, некоторые налагают определеннаю специфику на использование магии. В результате, **Populous 3** – интересная, красочная и очень разнообразная игрушка, которая наверняка попадет в список лучших игр этого года.









СКОРО



REDLINE

Жанр: Action
Издатель: Accolade
Выход: Октябрь 1997 года

Игра пока находится на очень ранней стадии разработки, а потому сказать о ней много определенно сложно. Пока что определены только общие черты проекта, и ясны задачи, которые поставили перед собой авторы. Однако остается немного неясным, как именно все это воплотится в жизнь.



Итак, **Redline** – игрушка, больше всего по жанру близкая к Interstate 76. Изначально задуманная как военизированный автосимулятор, она приобрела элементы RPG во время разработки конечной версии сюжета. Однако основу содержания все равно составляют автомобильные побоища. Планируется сделать игру, которая изначально будет ориентирована на использование 3D-акселераторов, что, с одной стороны, лишит ее определенной части аудитории, а с другой, значительно уменьшит количество аппаратных ограничений и проблем, стоящих перед программистами. Это позволит сделать игру с невиданной доселе трехмерной графикой и реализмом.



Группа разработчиков, чьим детищем является **Redline,** малоизвестна в игровом мире и называется Beyond Games. Два ее творения (тоже, кстати, автобаталии) были сделаны для не самых популярных видеоприставок – Atari Lynx и Jaguar. Однако выбор платформ говорит о том, что разработчики уже тогда стремились делать игры, склонные максимально утилизировать ресурсы системы. Теперь, когда персональные компьютеры по уровню графических возможностей догнали и обогнали видеоприставки, появилась идея сделать что-то и для PC. Дело оставалось за малым – найти издателя, который тоже не заставил себя ждать. Accolade что-то давно уже не радовала народ хорошими игрушками (если, конечно, не считать странный вариант нового «Тест-драйва»), но теперь у нее появилась возможность это сделать.

По мнению многих игровых обозревателей, у Redline есть шанс на успех. Лично у меня, правда, есть небольшое опасение, что это самое «мнение» обозревателей базируется на финансировании своеобразной рекламной кампании со стороны Accolade. В памяти достаточно большое количество проектов, разрекламированных многочисленными журналами, которые на поверку оказывались чем-то едва ли достойным внимания. Однако до сих пор мало кто брался за разработку игры, рассчитанной на использование 3D-акселераторов, так что, возможно, как минимум на первое время успех у игры все же будет. Народ любит крушить виртуальные машины (иначе откуда бы пришел такой успех к Destruction Derby?), а уж чего-чего, а авторазрушений разработчики **Redline** обещают немало. Во всяком случае, одной из основных концепций игры будет максимальный реализм – это значит, что когда в машину попадет снаряд, то он если и не разнесет ее в клочья, уж какой-нибудь кусок наверняка оторвет. И потом этот кусок останется валяться на дороге. А если авто на всем ходу врежется в столб, то решетка радиатора (если таковая вообще будет иметься) наверняка малость погнется.





Однако что бы там ни получилось у Beyond Games из **Redline,** в любом случае, ясно одно: в 1998 году уже нельзя будет по-человечески играть на компьютере, не оснащенном трехмерным акселератором. Что-то как-то это дело безрадостно настораживает...

ВЬЮГА В ПУСТЫНЕ

Восток... Песок и белое солнце... По выжженной равнине движется механизированная дивизия - бронированный кулак вторжения. Где-то там, за барханами первая линия обороны – «Армия Пророка», отборные гвардейские части, фанатично преданные режиму и до зубов вооруженные по последнему слову оружейной техники. Еще несколько минут – и пустыня содрогнется от залпов...

Все когда-нибудь подходит к своему завершению. Даже разработки компьютерных игр имеют обыкновение когда-то все-таки заканчиваться. По поступающим с творческой кухни компании «ДОКА» слухам, где-то на самой финальной стадии находится сегодня работа над новой игрой **«Вьюга в пустыне»,** которая была впервые продемонстрирована на «Аниграфе-97» и успела получить там приз как самая перспективная игровая разработка года.

«Вьюга в пустыне» – игра в жанре стратегии и тактики реального времени. Причем это, скорее, полноценный тактический симулятор, чем то, что принято называть «стратегией реального времени». В основе игры – тактические бои самой современной техники западного и советского производства. Реальные самолеты, вертолеты, танки, комплексы ПВО, крылатые ракеты и авианосцы в полном вашем распоряжении!



Необходимо отметить, что в игре используются реальные ТТХ боевой техники и вооружений, вплоть до времени разворотв танковой башни или среднего времени восстановительного ремонта в полевых условиях. Кроме того, используются «составные» модели, что позволяет моделировать различные виды и степень поражения огнем противника. Поскольку игра создавалась при активной поддержке концерна «Росвооружение», решившего использовать столь неординарное средство, как компьютерная игра, для создания имиджа своей продукции на мировом рынке, и ряда других государственных оборонных ведомств, в качестве использованных исходных данных сомневаться не приходится.

Игра состоит из стратегической части, где надо планировать тактические операции, перебрасывать силы и распределять их по районам обевых действий, и тактической части, где требуется выполнять миссии наподобие C&C/Warcraft/Z/Warhammer/Противостояние.

Разработан оригинальный многооконный интерфейс, позволяющий одновременно наблюдать за боевыми действиями на различных участках карты, с возможностью масштабирования («zoom») изображения в каждом окне и переключения между окнами. Помимо непосредственного командования объектами/группами (традиционный point'n'click интерфейс), реализуется система контроля за поведением объекта с созданием приказов любой сложности, приоритетов и информационных связей (подчинение, целеуказание и т.д.).



Наличие общестратегической части делает миссии осмысленными и взаимосвязанными. На этапе расстановки сил перед миссией можно сформировать тактический замысел и «поставить боевые задачи» своим войскам, чего нет ни в одной другой тактической игре.

Необычайно детальная и реалистичная модель боевых действий позволяет игроку реализовывать любые тактические идеи, а компьютеру - оказывать серьезное интеллектуальное противодействие.

В игре реализована поддержка режима «multi-player». Великолепная графика (SVGA 640X480X256) отличает не только вступительный и промежуточные мультфильмы, выполненные с кинематографическим качеством, но и игровую графику. Многочисленные анимированные обьекты на игровом поле (блики на воде, колышущиеся листья пальм в оазисах и т.п.) придают пейзажам привлекательность, в «интерактивный» рельеф делает игру особенно реалистичной. С не меньшей реалистичностью выполнено и звуковое сопровождение. Игра сопровождается авторской музыкой в формате CD-audio.

Жанр:	**Стратегия**
Издатель:	**ДОКА**
Выход:	**Сентябрь 1997 года**



Минимальные системные требования достаточно реалистичны: 486 DX4-120, 16 МБ, SVGA 1МБ (64K цветов), двухскоростной CD-ROM, звуковая карта 100% совместимая с Sound Blaster или WSS, мышь, Windows 95, хотя более высокие технические характеристики системы только приветствуются.

Несомненно, окончательно о **«Вьюге в пустыне»** можно будет судить только после официального выхода игры, который ожидается в сентябре, однако уже сейчас ясно, что незамеченной игра не окажется.



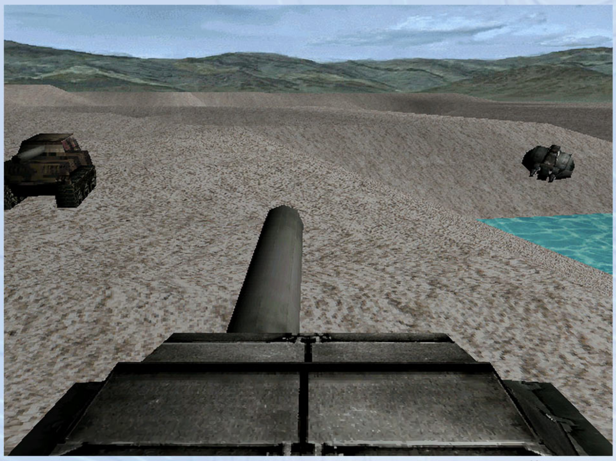


GOLGOTHA

Жанр: **3D-action + стратегия в реальном времени**
Издатель: **Crack Dot Com**
Выход: **Ноябрь 1997 года**

После выхода Quake знаменитую id Software покинули несколько ведущих программистов во главе с Джоном Ромеро. Один из этих ведущих программистов, Дэйв Тайлер (Dave Tyler), организовал собственную компанию, занимающуюся разработкой компьютерных игр – Crack Dot Com. До сих пор эта компания прославилась только одной игрушкой – Abuse.

Теперь возглавляемая Тайлером фирма готовится выпустить в свет новое творение. Похоже, что «развал id», о котором многие так сожалели, в результате привел не к прекращению появления на свет хороших трехмерных экшнов, а напротив, к увеличению их числа соответственно количеству «отделившихся» товарищей. Действительно, прекрасных программистов на свете много, так почему бы каждому старому идишнику не собрать себе по группе таковых и не поделиться с ним опытом, попутно подзаработав денег и подняв планку уровня компьютерных игр?

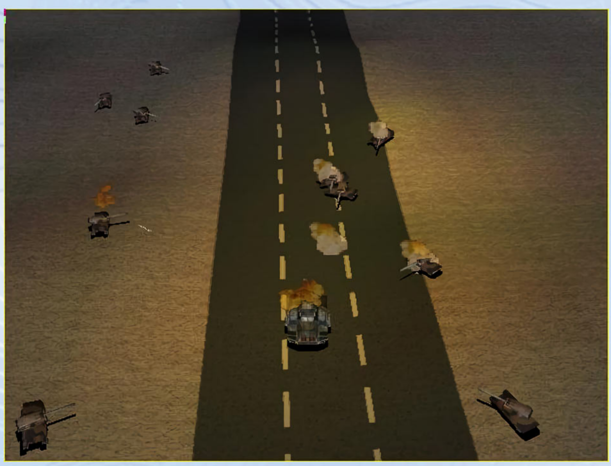


Итак, **Golgotha** должна будет в корне изменить концепцию стратегических игр в реальном времени. «Хватит уже клепать дюнообразные игры,» – подумал Дэйв Тайлер, и решил совместить этот жанр со столь знакомым ему жанром а-ля Quake. В результате должно получиться, по его словам, нечто, являющееся «Думом с танками и союзниками». Теперь вы сможете контролировать не только свои действия, но и своей армии, давая ей всяческие указания и приказы – как если бы вам каким-то образом удалось в сетевой партии Doom'а одновременно управлять несколькими игроками.



Сюжет, придуманный бывшей подругой, а ныне супругой Дэйва Тэйлора (из-за которой, отчасти, он из id и ушел), очень сильно завернут и предлагает игроку целую военную эпопею, описывающую политическую подоплеку каждой новой миссии. Основная же линия такова: год 2048, семь лет назад была уничтожена последняя ядерная бомба в ходе борьбы с таковым оружием, народ же собрался было наконец в мире пожить, да не тут-то было. Правительства, лишенные своих ядерных дубинок, принялись нервничать и искать повода друг другу наподдать. Сформировались три альянса – европейский, азиатский и американский.

Наконец, однажды на раскопках в районе Голгофы был убит американский археолог. Произошло это как раз во время выборов, кандидат этим воспользовался и заявил, что он покажет миру, как убивать американских граждан. В результате, азиатам рекомендуют напасть на Германию (которая тем нужна из их, азиатских, соображений), а европейцам подсовывают «утку» о том, что подлые террористы засели в одном из иракских городов. Собственно, ваша первая миссия – поездка в этот город с тем, чтобы убедиться, что никакой обороны и террористов там нет. Европа понимает, что американцы ее подставили, и уже собирается им врезать, чтоб у тех биг-маки больше в глотку не лезли, но тут азиаты совершают подлое нападение.



Начинается Третья Мировая Война.

Приятно наблюдать, как сильно любит Дэйв Тейлор свое правительство. Уже порядком поднадоело, честно говоря, бороться с коммунистами и красной угрозой. Наконец есть возможность долбануть из танка по дядюшке Сэму в ходе самой что ни на есть «правильной», с точки зрения сюжета, кампании. Правда, не исключено, что ближе к концу игры надо с американцами



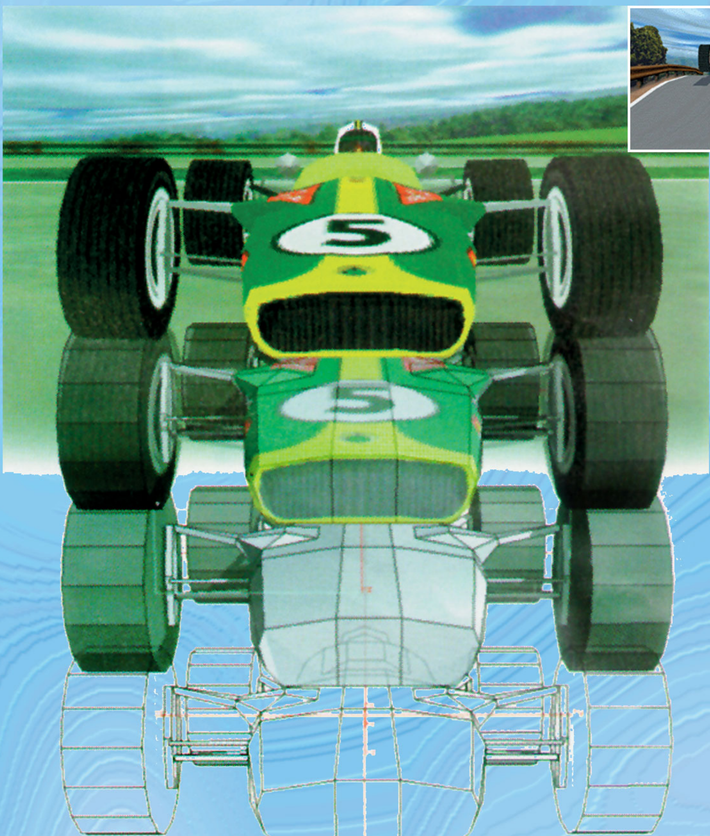
как раз вступать в альянс, поскольку подобные дружбы – один из основных элементов стратегии в этой игре, без которого победа невозможна...

Что ж, посмотрим – ноябрь уже вообщем-то не за горами.



Grand Prix Legends

Papyrus – это компания, специализирующаяся на выпуске автомобильных симуляторов. Ее перу принадлежат такие игры, как Indy 500, NASCAR, NASCAR 2 и др.











В этом году она создает новый шедевр – игру **Grand Prix Legends,** которая продолжает серию замечательных автомобильных симуляторов NASCAR, IndyCar и др.

Поговаривают, что в 60-е годы нашего столетия гонки на Формуле-1 были намного более опасными, чем сегодня. Возможно, это главная причина того, что Papyrus приступила к разработке автомобильного симулятора нового поколения. Разработчики поставили перед собой две задвчи – максимальная реалистичность графики и высокая играбельность. Им пришлось заглянуть в учебники физики, чтобы воспользоваться формулами для расчета сопротивления от ветра, инерции, трения шинами по асфальту и др. Один из авторов **Grand Prix Legends** Сентел говорит, что это полностью трехмерная игра. Машины и окружающий ландшафт представляют собой полигонную графику, что позволяет переключать камеру обзора и смотреть на дорогу сверху, сбоку и сзади машины. Он же утверждает, что в **Grand Prix Legends** использовано новое, более совершенное графическое ядро по сравнению с предыдущими играми компании Papyrus. В графическое ядро встроена поддержка функций распространенных трехмерных акселераторов.



Жанр: **Гонки**
Издатель: **Sierra**
Выход: **В течение 1997 года**

Одиннадцать трасс для соревнования проложены в Европе, Южной Африке, Канаде и других странах. Это в значительной степени разнообразит сюжет игры. Следует заметить, что особенно красиво в игре смотрятся отнюдь не награждения победителей, пришедших первыми к финишу, а взрывы машин. В 1967 году машины заправлялись 75 галлонами взрывоопасного газа, и при сильных ударах о машину противника или, что еще интереснее, падении с дороги, он воспламеняется, и машина окутывается пламенем. Но если вы профессионал в компьютерных гонках, то, наверное, не сойдете с трассы и придете первым, показав новый мировой рекорд.

SpecOps

Жанр: 3D-action
Издатель: BMG
Выход: Осень 1997 года

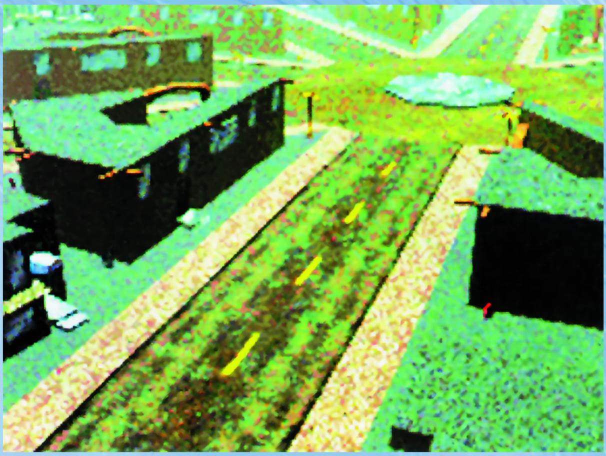
SpecOps обещает быть довольно необычной игрушкой, несмотря на довольно банальный и всем известный жанр. Дело в том, что в отличие от Doom'a, Heretic'a, Duke Nukem'a и им подобных в **SpecOps** нет ни фантастического оружия, ни безумных садистов-мутантов, мечущих огненную слюну. Игра, разрабатываемая малоизвестной фирмой Zombie (изготовившей до сего момента несколько непримечательных игрушек для Мака), должна стать симулятором американского спецназа с очень жизненным оружием (вроде автоматического М-16s) и жизненными врагами, вроде афганских террористов.

Шансов сделать нечто действитолько похожее на жизнь у Zombie много. Во-первых, два основателя этой фирмы до своего прихода в индустрию компьютерных развлечений работали на военных. Во-вторых, теперь они воспользовались старыми связями, чтобы нанять для работы над своим проектом в роли консультантов и актеров бывших спецназовцев. Мало того, заручившись поддержкой соответствующих ведомств (опять же, надо думать, не без старых связей), разработчики заполучили в свою студию настоящих солдит для сьемки и попали на стрельбище для записи настоящих звуков, дабы оружие стреляло совсем по-настоящему.

По мнению разработчиков, с которым трудно не согласиться, до сих пор полевые военные действия рассматривались игровыми разработчиками как основа для стратегических или аркадных игр. Между тем, они дают весьма благодатную почву для симуляторов не хуже авиационных. За основу для своей первой игрушки такого типа Zombie взяли армейских рейнджеров – подразделение американского спецназа, известное очень агрессивной тактикой и высокой смертностью по причине рискованных операций, которые оно обычно выполняет. Так, во время Второй Мировой войны у рейнджеров смертность была на уровне 80%, и это при том, что США-то в войне практически не участвовали...



Впрочем, игра не будет уж настолько симулятором, чтобы стать скучной (вспомните длительные полеты на F-19 во время разведывательных миссий). Вам не придется сидеть на елке по полдня, наблюдая в прицел снайперской винтовки вход в террористскую базу, ожидая появления оттуда какого-нибудь главного плохого дяди. Хотя снайперские миссии тут будут, но во время них вас будут «развлекать» всевозможные враги, наожиданно появляющиеся из-за спины.



Кстати, из-за реализма игры не стоит искать в ящиках и темных углах всевозможных медицинских аптечек, быстро залечивающих раны. Таковых тут не будет. Прямое попадание в незащищенное место даже из пистолета – и вы труп. В игре всего пять миссий, но этот недостаток должен компенсироваться их обьемом. Размеры каждый карты таковы, что на то, чтобы добраться из одного ее конца в другой, у вас должно уйти не меньше сорока пяти минут.



SpecOps будет лишена музыкального оформления, по мнению разработчиков, «все серьезные игроки ненавидят музыку в играх», хотя это весьма сомнительное утверждение. В данном случае, впрочем, это достаточно логично: вам будет не до музыки, когда надо прислушиваться к малейшему хрусту травы неподалеку. Кроме того, авторы очень гордятся качеством собранных ими реальных звуков и не хотят портить их ненужными шумовыми эффектами. Наконец кроме звука полный реализм обещает и графика игры - все обьекты и ландшафты собираются из фотографий настоящих военных полигонов. Так что подождем немного – возможно, **SpecOps** действительно окажется новым словом в военных играх.



MLS'98

MAJOR LEAGUE SOCCER

Жанр:	**Футбольный симулятор**
Издатель:	**BMG**
Другие платформы:	**Sony PlayStation, Sega Saturn**
Выход:	**Август 1997 года**

Major League Soccer, как явствует из названия, – это симулятор игры в футбол. Спортивные игры, особенно футбол, хоккей, баскетбол, – довольно распространенный жанр симуляторов. И тем не менее, существует не один десяток тысяч любителей «побегать» с мячом по компьютерному полю. До настоящего времени подобные игры поставлялись в основном компанией Electronic Arts. В августе 1997 года ситуация переменится, и у Electronic Arts появятся опасные конкуренты – компания Z-Axis создает, а компания BMG издает игру MLS **(Major League Soccer).** Один из создателей игры Дон Треигер



(Don Traeger) так говорит об игре: «Традиционные спортивные симуляторы базируются на концепции «пас – удар», но настоящий футбол намного сложнее и интереснее». В **MLS** в распоряжение игроков предоставлено большее количество опций для управления футболистами. Вместе с тем, управление игрой очень простое и, как еще говорят в таких случаях, интуитивно понятное. Не нужно читать толстые фолианты, чтобы понять, как сдвинуть с места фигурку нападающего, защитника или вратаря.



Приятно удивляет и графика игры. Фигурки игроков прорисованы очень детально. На экране можно даже различать малейшие черты лица футболистов. Сделать компьютерный футбол более реалистичным помогают заполненные зрителями залы и бесконечные рекламные щиты. Здесь все как в жизни: опасные моменты у ворот противника приводят к оглушительному реву болельщиков, а пропущенные голы – ко вздохам разочарования. Так что советую вам сделать динамики потише. Компьютерный судья в **MSL,** наверное, самый беспристрастный. Он не пропускает ни одного нарушения правила, останавливает игру и назначает штрафной удар.

Остается добавить, что **Major League Soccer** появится в августе этого года сразу для 3-х платформ – Sony PlayStation, Sega Saturn и PC. Для нормальной игры (без замедления) на персональном компьютере необходимо наличие Pentium 133. Также для управления игрой желательно воспользоваться аналоговым джойстиком.





СКОРО

PC CD ROM

TOTAL ANNIHILATION

Жанр: Стратегия
Издатель: GT Interactive
Выход: Сентябрь 1997 года

Мир опять в опасности, и все это из-за каких-то двух огромных сверхцивилизаций, столкнувшихся в галактике и что-то там не поделивших. Война между ними уничтожила сотни планет и миллиарды жизней, и только от вас зависит, закончится бойня или нет. Игрок – командир, футуристический K-BOT, который способен манипулировать материей на атомном уровне, и поэтому в ценный вид ресурсов превращается абсолютно все – вода,





земля, воздух. Все это идет на то, чтобы создавать новые виды оружия и техники, новых существ и монстров, – все для спасения мира от полного уничтожения. Война может закончиться только победой одной из сторон.

В игре полностью трехмерный ландшафт, генерируемый в реальном времени, через который каждый юнит должен перебираться, обходить, взбираться и так далее. Все игровые карты очень большие, настолько, что даже 32 игрока-человека в многопользовательской игре (именно столько и планируется) смогут на ней с комфортом разместиться. Создатели обещают задействовать кучу миров: от банальных лесных и заснеженных до металлических, ледяных, пустынных и многих



других. В боях будут присутствовать до 150 различных юнитов, а во время многопользовательской игры союзники могут делиться друг с другом ресурсами и объединять свои армии.

Наборчик явно получился взрывной, остается лишь ждать дальнейшей информации.





Жанр: Симулятор
Издатель: GT Interactive
Выход: Август 1997 года

От симуляторов сейчас отбоя нет, особенно после выхода блестящей по реалистичности и исполнению серии Jane's, поэтому многие фирмы весьма серьезно теперь подходят к выпуску аналогичной продукции, так как их игры будут не-



медленно сравниваться с продуктами от Jane's, уже принятыми за эталон. Тем не менее, GT решила выпустить еще один симулятор вертолета, который если не по реалистичности, то уж по качеству графики должен превзойти известный всем Longbow. На сей раз технической подоплекой стал вертолет **AHx-1,** достаточно





мощный и популярный во многих армиях мира.

Итак, вам предстоит выполнять различные миссии в самых отдаленных и неспокойных уголках Земного шара. Миссий будет около полусотни, и каждая из них окажется в чем-то абсолютно уникальной и позволит с разных сторон раскрыть мощь вертолета и его вооружения. Графический движок делается с расчетом на процессоры с MMX-технологией и позволяет



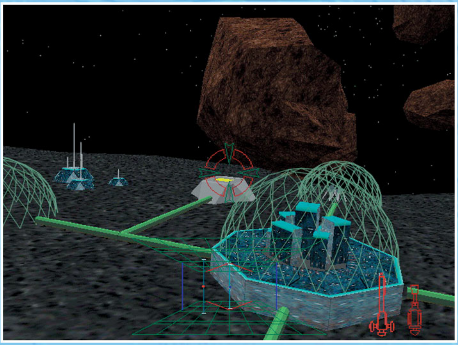
расширить графические возможности игры практически до полного совершенства изображения. Ну а участие в разработке игры настоящих пилотов, что уже становится хорошей традицией



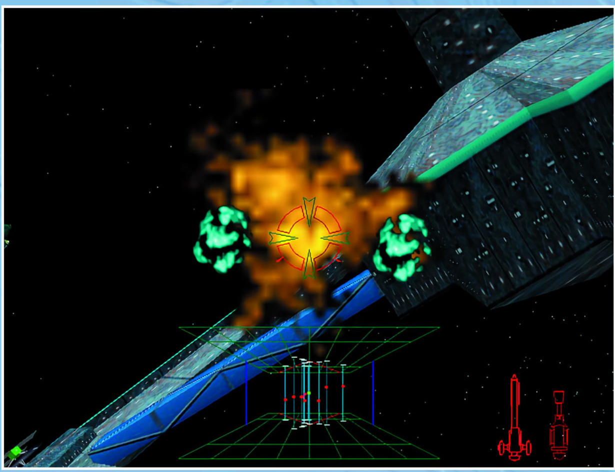
в играх-симуляторах, дает еще больше оснований верить в то, что реалистичность полета и управления будет достигнута. Похоже, что игра будет неплохой, хотя ничего особенного ждать, скорее всего, не следует.

Terracide

Жанр: 3D-Action
Издатель: Eidos Interactive
Выход: Конец 1997 года



С момента выхода Descent взгляд на то, каким может быть жанр 3D Action, несколько изменился, и фактически Descent был первым из клонов Doom, породивших множество собственных подражаний. Молодая, но уже весьма знаменитая Eidos планирует создать нечто такое, что выходило бы как за рамки Descent, так и за рамки стандартного жанра. То, чем собирается покорить нас Eidos – это, прежде всего, графика новой игры **Terracide,** которая рассчитана напрямую на современные 3d акселераторы типа 3Dfx и выглядит на этих акселераторах просто убийственно. Более того, планируется возможность не только полетов в лабиринтах, но и свободного парения в космосе со всеми степенями свободы, которые только возможны. Полеты запланированы не только в космическом пространстве, но и на различных астероидах и планетах, что делает игру еще более привлекательной. Сюжет обещает быть достаточно забавным, напряженным, но не слишком отвлекающим от основной части игры. В доступной уже сейчас демо-версии даже тот единственный возможный для прохождения уровень оставляет крайне приятное впечатление, особенно из-за шика и качества прорисовки даже малейших деталей в графике. Похоже, что нас ждет еще один приятный сюрприз, так что стоит уже потихоньку подыскивать себе трехмерный акселератор.





European Air War

Жанр: Самолетный симулятор
Издатель: MicroProse
Выход: В течение 1997 года

На заре эпохи Pentium'ов (1994 год) появилась игра 1942: Pacific Air War. Она представляла собой самолетный симулятор времен Второй Мировой войны. Ныне же, когда вот-вот появится Pentium II, компания MicroProse выпускает продолжение игры, которая изменилась как внутренне, так и внешне. Код программы стал 32-разрядным. Кроме того, продукт перенесен в Windows 95 и разработан с использованием технологии Microsoft - DirectX. Действие игры **European Air War** затрагивает отрезок времени, начиная с сентября 1940 года и заканчивая апрелем 1945 года. В боях принимают участие летные подразделения Америки, Британии и Германии. Все зависит от того, какую страну вы выберете в начале игры. Например, если вы играете за американцев и выбираете 56 подразделение (между прочим, реально существующее), то вступаете в игру в апреле 43 года, а если 357 подразделение – в январе 44 года.



Окружающий мир **European Air War** генерируется на лету. Ваш противник, управляемый компьютером, имеет так называемый фактор морали. Это означает, что летчик самолета, получившего значительные повреждения, просто уходит с поля боя.

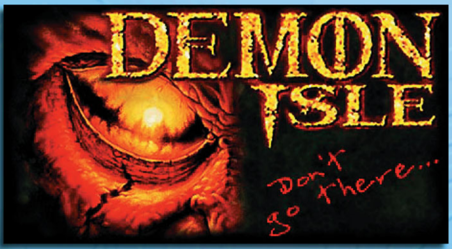


Итак, если с вашим вестибулярным аппаратом все в порядке, попробуйте эту игру. Она не может не понравиться вам.









Demon Isle

Жанр:	**RPG**
Издатель:	**Sierra**
Выход:	**Ноябрь 1997 года**

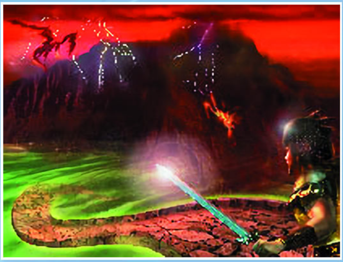
Demon Isle – это традиционный RPG, созданный недавно образованной компанией с забавным названием Cat Daddy. Ее сотрудники, Райан Хейвсон (Ryan Haveson), Харли Ноув (Harley Howe) и Патрик Уилкинсон (Patrick Wilkinson), на протяжении трех лет работали в отделе компьютерных игр корпорации Microsoft и знают не понаслышке, как делать игры. Первая игра компании выполнена в достаточно серьезном жанре RPG. Думается, что выбор этого жанра – стратегически верное решение. Многие пользователи до сих пор находятся под впечатлением от Diablo компании Blizzard. Они с удовольствием купят игру, на коробке которой будет указана принадлежность ее к RPG. Действие **Demon Isle** происходит в сказочном мире Магинсии (Magincia). Сюжет игры достаточно традиционен для RPG. Из всех щелей повылезала нечисть, а небольшой группе храбрецов, возглавляемой вами, нужно отыскать и уничтожить их. Кроме того, надо разрушить 7 храмов зла (разрушение зданий – что-то новенькое для RPG). Игра **Demon Isle** поддерживает технологию Microsoft DirectX и, как вы наверное, догадываетесь, работает в Windows 95. Также программа будет поддерживать режим коллективной игры через Internet. На web-сервере компании Cat Daddy сразу после появления продукта в продаже будут размещены необходимые для этого средства.







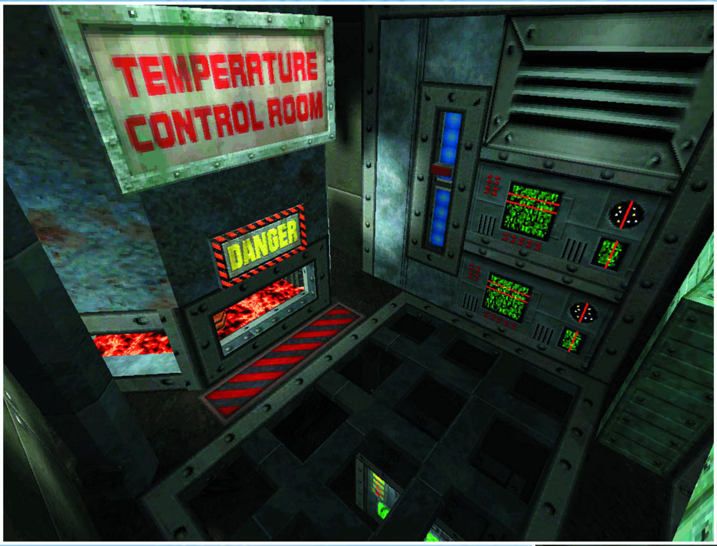




Sin

Жанр:	**3D-Action**
Издатель:	**Activision**
Выход:	**Первый квартал 1998 года**

Quake, несмотря на то, что стал разочарованием для многих игроков, все же перевернул мир 3D Action и фактически стал единолично править на троне этого очень популярного сейчас жанра. На это указывает и тот факт, что начинается разработка все большего количества игр, основанных на трехмерном движке от Quake, который, по мнению многих экспертов, действительно сделан, в отличие от игры, просто великолепно. **Sin** – еще один такой Quake-подобный продукт от уже известного по Mission Pack #1: Scourge Of Armagon разработчика Hipnotic Interactive. По информации, дошедшей от разработчика, новая игра будет попыткой связать в одной игре динамичность и мощь движка от Quake с цельным и довольно интересным сюжетом, придуманным Hipnotic и пока держащимся в секрете. Также обещана немного переработанная графика и некоторое изменение уже поднадоевшей серо-зеленой палитры, которой грешат все уровни от Quake. Безусловно, в игре будет множество отличий от оригинала, у которого, напомню, берется только движок, будут новые виды оружия и абсолютно новые монстры, – одним словом, поживем-увидим.





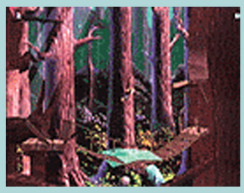


Секреты & Коды

PC CD ROM

Pandemonium

Коды уровней


1. **omaaebia**
2. **naabebai**
3. **enaiakbi**
4. **peiaibba**
5. **kfcacice**
6. **aficbaim**
7. **ngiaibjj**
8. **eniiakac**
9. **niiaibkb**
10. **anicbaje**
11. **locacmgi**
12. **kacaciim**
13. **oaiaidlb**
14. **eliiaodc**
15. **oeiaielj**
16. **ogiajeeb**
17. **ahmcbcmd**
18. **ajecbdef**

Carmageddon

Наберите **Enable** в меню выбора машин, уровня и т.д. Когда начнется гонка с помощью **F4** просмотрите



различные режимы, пока не появится режим **Cheat.** После этого вы можете воспользоваться следующим:

0 – Бонус
1 – Мега бонус
2 – Пешеходы стоят на месте
3 – Гигантские пешеходы
4 – Взрывоопасные пешеходы
5 – Что-то непонятное
6 – Сверхбыстрые пешеходы
7 – Режим God
8 – бесплатная починка
9 – Моментальная починка
Alt 0 – Режим пинбола
Alt 1 – Ездить по стенам
Alt 2 – Резиновый режим
Alt 3 – Мягкие приземления



Alt 4 – Пешеходы видны на карте
Alt 5 – Pedestrian extro-bastard ray
Alt 6 – Новые шины



Alt 7 – Умножитель повреждений
Ctrl 0 – Rock springs
Ctrl 1 – Drugs
Ctrl 2 – Новые шины 2
Ctrl 3 – Охота на пешеходов
Ctrl клавиша 1 – Режим полета
Клавиша 5 – Приземление на землю
F5 – Починка
F6 – Включает и выключает Режим God
F7 – дополнительные 30 секунд
F8 – Включает и останавливает таймер
F10 – Увеличивает количество кругов

F12 – Смена камер
Shift 0 – Останавливает таймер
Shift 1 – Возможность плавать
Shift 2 – Дополнительное время
Shift 3 – Пешеходы взрываются
Shift 4 – Самоуничтожение
Shift 5 – Замороженные оппоненты
Shift 6 – Замороженная полиция
Shift 7 – Турбо оппоненты
Shift 8 – Турбо полиция
Shift 9 – Странная гравитация
Shift Alt 2 – Ручной тормоз
Shift Alt 4 – Турбо
Shift Alt 5 – Супер Турбо
Shift Alt 6 – Слепые пешеходы
Shift Alt 9 – Гранитная машина
Shift F6 – Показывает на карте оппонентов
Shift F7 – Добавляет 300 секунд
Shift F10 – Увеличивает количество чекпоинтов
Shift F11 – Потеря 5000 кредитов

POD

Во время гонки попробуйте ввести следующие коды:





garag – починка машины
label – имя водителя над каждой машиной
retro – вид сзади

Extreme Assault

На экране главного меню наберите **levelx,** а затем пробел. Затем в самой игре используйте следующие клавиши для различных результатов.

Alt 1 – Полная амуниция
Alt 2 – Новое оружие
Alt 3 – Восстановление энергии
Alt 4 – Режим God
Alt 6 – Конец миссии
Alt 7 – Деактивация врагов
Alt 8 – Вертолет
Alt 9 – Танк

MechWarrior 2: Mercenaries

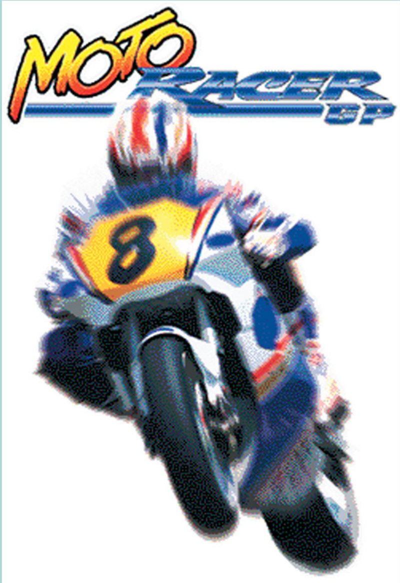
Зажмите **Ctrl, Alt и Shift** и наберите следующие коды:
crazysexycool – Включает бесконечные прыжки
iseenfireandiseenrain – Включает бесконечную амуницию




inmybeautifulballoon – Добавляет jump jet'ы
itsdabomb – Взрывает все на что вы нацелитесь
likethecomstarbaby – Удачно завершает миссию
ooohhhlllaaalllaaa – Включает heat tracking
redjackandtikrules – Уничтожает робота, на которого вы нацелились
superfunkicalifragisexy – Включает неуязвимость

Moto Racer

Введите один из следующих кодов в качестве вашего имени. После этого игра попросит вас снова ввести свое имя. Теперь можете вводить свое собственное имя.



Cdnalsi – Все трассы
Cesrever – Все трассы в обратную сторону
Ctekcop – Карманные мотоциклы

Destruction Derby 2

Введите следующие имена в соответствующем окне для разных результатов:




CREDITZ! – Финальные титры
MACSrPOO – Все трассы

Screamer 2

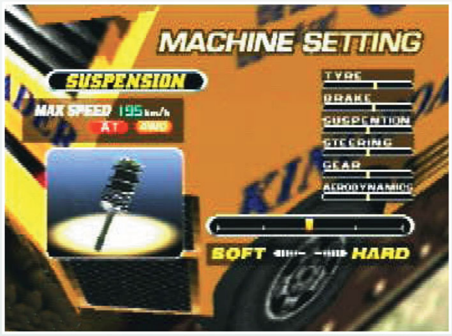


В меню опций введите следующие коды:
aphrodite – Сверхбыстрый режим игры
chmpa – Участие в любом чемпионате
mrtrk – Все трассы
tacartbcartccartdcar – Все машины

ВИДЕО ИГРЫ



Любой из живущих ныне на Земле людей обязательно от чего-нибудь или от кого-нибудь зависит. Нет, я не говорю о деньгах, профессии или семье. Речь скорее о том, самом сокровенном и приятном, о чем каждый постоянно мечтает, чем грезит и чем отравляет жизнь всем окружающим. А если взять еще уже – это страсть по вещам, таким как автомоби-



ли, например. Согласитесь, вам не раз приходилось видеть ополоумевших от этих груд железа людей, которым, в принципе, общество какой-нибудь «Тойоты» гораздо приятнее бесед даже с самыми лучшими друзьями, если только те также не являются патологическими автолюбителями. И таких фанатов очень и очень много, иначе чем же тогда объяснить тот факт, что практически все гоночные игрушки пользуются такой бешеной популярностью, и это несмотря на то, что практически все они, по меньшей мере, несколько по-



хожи друг на друга, а вообще-то в большой степени просто являются почти идентичными. На платформе PlayStation, например, подобное клонирование игрушек уже давно поставлено на широкий поток, с другими же приставками дело обстоит несколько сложнее. На Nintendo64 вообще приличных гонок (не считая блистательного Mario Kart) пока еще не появлялось, однако этот просчет уже практически исправлен с выходом игрушки, называющейся **Multi Racing Championship.** Что же такого особенного ждет мир компьютерных гонок с ее выходом?

Сергей ОВЧИННИКОВ

MULTI RACING CHAMPIONSHIP





Жанр:	**Гонки**
Издатель:	**Ocean**
Разработчик:	**Imagineer/Genki**
Число игроков:	**2**
Платформа:	**Nintendo 64**

На этот вопрос отвечать достаточно долго, и это займет все оставшееся для статьи место, но ведь для того оно и предназначено, не правда ли? Итак, прежде всего (и это вполне очевидно для всех, кто хотя бы один раз играл на N64) это умопомрачительный уровень графики. Здесь разработчики действительно не подвели и смогли выжать из приставки почти все, что только можно, и при столь высоком уровне графического совершенства скорость работы игрушки остается весьма впечатляющей, и даже при режиме одновременной игры двух участников частота обновления кадров не опускается ниже отметки 30 в секунду. На трех очень больших по размерам трассах можно будет встретить очень много различных видов ландшафта, включая всяческие заснеженные проселки, дороги, мощеные кирпичом, извилистые улицы городов и городков, жуткое бездорожье грязных и разбитых трасс, и все это густо снабжено мостами, трамплинами, ямами, канавами и прочими мелкими мешающими цивилизованному движению деталями. Небольшое для гоночной игры количество трасс (здесь платформу опять подвел носитель – разнесчастный картридж) с лихвой компенсируется их необычайным разнообразием и возможностью выбора пути. Дело в том, что на каждой из трасс хотя бы в трех местах, а иногда и больше, на дороге имеются разветвления, позволяющие игроку выбрать дальнейшее направление езды, причем в этой игре, в отличие от многих других, эта возможность позволяет выбрать и тип трассы, по которой гонка будет продолжаться некоторое время. Если проще, то, скажем, после одной из развилок одна часть дороги превращается в гоночную трассу, но очень длинную, другая же – значительно более короткая, но абсолютно непригодная для езды. Выбор остается за игроком, что вообще-то вносит известный элемент разнообразия и дает даже просто для стратегии.





В игре десять автомобилей, причем некоторые из них становятся доступными только в том случае, если игроку удается обогнать компьютерного противника, едущего именно на вожделенной машине. Еще следует сказать о большом количестве настроек, которые доступны перед выездом на трассу (в этом игра напоминает настоящий симулятор). Можно изменять все: от чувствительности руля и тормозов до типа покрышек и жесткости подвесок.



Играть можно в четырех различных режимах, включая общую гонку, в которой участвуют до двадцати автомобилей, так называемую «борьбу с часами» или Time Trial, совместную гонку двух человек с двумя джойстиками и специальный режим, в котором с компьютером можно померяться силами один на один – именно этот режим делает доступными новые машины и зеркальные новые трассы.

Игра очень удачна, и недостатков в ней почти нет, что весьма приятно, так как после серии средних игр на N64 все-таки появилось нечто, достойно держащее марку.

+	**Качественная графика, гибкость настроек, необычная для приставочной игры**	
–	**Всего три трассы**	9
=	**Первый прекрасный автосимулятор для N64**	



Сергей ОВЧИННИКОВ

DARK RIFT



Жанр:	**Трехмерный файтинг**
Издатель:	**Vic Tokai**
Разработчик:	**Kronos**
Число игроков:	**1-2**

Все первоначальные восторги и порицания уже высказаны, игровая машина от Nintendo уже стала обыденной, и вот теперь она напрямую столкнулась с нынешним лидером на рынке игровых приставок – Sony PlayStation. N64 хотя и превосходит ее по качеству графики, но для победы необходимо многое, и на одном графическом превосходстве здесь далеко не уедешь. В настоящий момент существует чуть менее двух десятков игр под эту приставку, и случилось так, что многие из популярных жанров вообще не нашли своего отражения. Несмотря на явное превосходство конкурентов в области количества игровой продукции, компания явно старается перещеголять их в качестве, но пока с переменным успехом. Трехмерные, да и двухмерные драки до сих пор являются «ахиллесовой пятой» этой системы, однако популярность жанра огромна, и если не сама Nintendo, так другие компании стараются восполнить образовавшийся пробел.



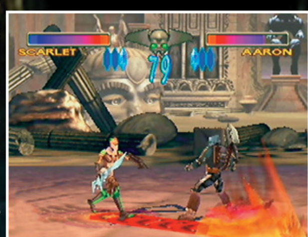
Итак, разработчики **Dark Rift,** команда Kronos, ранее известная своей трехмерной дракой на PlayStation и Saturn, «Criticom», использовала свои новейшие трехмерные технологии, чтобы достичь феноменальной быстроты своей новой игры. И приложенные усилия, надо сказать, оказались не напрасны. Игра великолепно идет со скоростью до 60 кадров в секунду, чего ранее в удалось достичь только в нескольких полигонных драках (Virtua Fighter 2, Tekken 2, Tobal 2, Fighters Megamix). Такая частота смены кадров позволяет добиться необычайной реалистичности анимации, сделать ее более сложной, и кроме того, более отзывчивой на команды с джойстика. Фактически игра обладает очень хорошим управлением, а боевые комбинации, набранные на джойстике, практически немедленно выполняются персонажем. Вторым плюсом игры является великолепная графика. И хотя Nintendo 64 – самая быстрая приставка, сохранить на ней высочайшее качество графики при такой частоте смены кадров задача не из легких, поэтому изображение в игре несколько огрублено, а в отдельных местах грешит даже типичным для 32-битных приставок дефектом, а именно – наложением полигонов друг на друга. Тем не менее, с технической стороны к **Dark Rift** трудно придраться.





Персонажей в игре десять, хотя играть можно лишь за восьмерых, а два оставшихся являются боссами. В принципе, все они достаточно стандартны, за исключением очень необычного и красивого Morphix, который по сути является сгустком энергии и замечательно реализован при помощи красивейших эффектов полупрозрачных и туманных поверхностей, доступных на N64. Практически все персонажи имеют оружие: различного рода топоры, мечи и прочие колюще-режущие предметы. Плюс к этому у каждого из героев имеется и индивидуальный удар на расстоянии (вроде огненного шара у Demonica или гранат у Aaron). Поединки проходят на трехмерных аренах, причем трехмерность эта полностью задействована в самой игре, то есть становятся возможными повороты и отходы в сторону.





Система управления и набора сложных команд для комбинированных ударов удобна, но очень походит на Tekken. Создается впечатление, что разработчики изначально поставили себе задачу создать клон драки от Namco. Таким образом, игра получилась более похожей на некую смесь Tekken и Soul Blade, но в более упрощенной форме. Основные проблемы игры лежат именно в самом игровом процессе. Персонажи, при их малом количестве, не до конца сбалансированы, а упрощенная система набора комб оставляет желать лучшего.

В общем, стоит признать, что и Sony, и Sega могут пока не волноваться. Если бы **Dark Rift** вышел на любую из 32-битных систем, он бы там просто потерялся в потоке более качественных продуктов этого жанра. Но на Nintendo 64 этой игре пока нет равных, ни по графике, ни по игровому процессу.



+	**Быстрая графика и управление**
–	**Упрощенность и некоторая недоработанность игрового процесса**
=	**Первый приличный трехмерный файтинг для Nintendo 64**

7



Вадим КОИДЗЕ

DUKE NUKEM 3D



Жанр:	**3D-стрелялка**
Издатель:	**Sega/GT Interactive**
Разработчик:	**Lobotomy Software**
Платформы:	**Sega Saturn, Sony PlayStation, Nintendo 64**
Число игроков:	**1-2**

Наверное, вы уже увидели наверху заветную надпись. Ну теперь протрите вспотевшие ручки, поставьте глаза обратно на орбиту и закатайте язык под зубы . Наконец-то спустя несколько лет после появления 32-битных приставок произошел первый «большой взрыв», значение которого как и 20 млрд. лет назад, расценивается как рождение вселенной.

Это – появление на трех основных форматах **Duke Nukem 3D.** Уж сколько мы довольствовались лишь Doom'ами, проходя однообразные уровни и не выходя за рамки стрельбы по монстрам. Но вот теперь для настоящих фанов наступает абсолютная свобода действий.



Скажу без обиняков, для тех, кто может себе позволить двойной вариант (PC и приставка) игра будет неинтересна, так как дополнений совсем немного. Ну а для тех, кто хоть мало-мальски в курсе или вообще не имеет понятия о том, что такое «Let's rock» – это будет хит!

DN дошел до 32 и 64 битного формата, практически не претерпев никаких базовых изменений. Это по-прежнему типичная стрелялка от первого лица и перед сильно накачанным, модно обритым **Duke,** насмешливо искривившим губы, стоит благая цель – спасти человечество от пришельцев-мутантов. Все пять эпизодов и каждый из уровней соответствуют PC-шным. Разве только кое-где выродков побольше или поменьше. Но что-то ведь должно потеряться при переносе игры с PC на приставку. В случае с **Duke Nukem 3D** все совсем наоборот. Во-первых, все уровни стали полностью трехмерными, как в Quake. А во-вторых в игру была добавлена работа с освещением. Теперь каждый взрыв и каждый выстрел освещает собой в реальном времени все вокруг. Скорость игры от этого совсем не пострадала, так как **Duke Nukem** был создан на приставках с нуля, а не тупо переведен с PC. Таким образом игра получила практически второе рождение.



Как и в Doom, на нижнюю панель экрана выносится основная информация: кол-во жизней, оружия, патронов, процент здоровья, ключи и необходимые предметы для одиссеи Дюка.



Ребята из Lobotomy Soft использовали графический движок, с помощью которого разрабатывался Powerslave. Ну а о результате можно судить даже по картинкам.



Звук в **DN** не подкачал. Сделайте его погромче, и вы услышите все прелести ночного Лос-Анджелеса, выстрелов, а главное рычание монстров с дробовиками, которое мне почему-то напоминает смачное порыгивание.

Основным достоинством игры является действие, действие с большой буквы, выполненное в стиле классического 3D экшн жанра. Делайте что хотите и где хотите, стреляйте из чего хотите и по чему хотите, лезьте куда хотите и как хотите; летайте и плавайте, прячьтесь, заползая в тумбу, и запрыгивайте на столы, расстреливая при этом монстров-собутыльников, карабкайтесь по вентиляционным люкам и свободно бегайте по ядовитым отходам – полная свобода. Говоря о тотальной непринужденности авторов, следует заметить, что, как и во всяком порядочном боевичке, авторы не могут не проявлять повышенный интерес к половой жизни героя. Благо эти (с натяжкой) эротические сцены - только фон, иначе возрастное ограничение было бы не 18, а 21 год.



И наконец, любителям насилия, а также игры через Netlink представляется великолепная возможность благодаря DN реализовать все свои антигуманные потребности.

Забегая вперед, скажу, что скоро следует ожидать второго, «большего взрыва» и основного конкурента **DN** – Quake, но по мне – динамичная, красивая и реальная во всех отношениях, хотя и рисованная, а не полигонная игрушка.

APPROVED



+	**Отличная графика, звук, абсолютная свобода действий**
–	**Не особо радует возрастное ограничение , хотя и справедливо**
=	**Динамичная 3D стрелялка и хит во всех отношениях**

10



Сергей ОВЧИННИКОВ

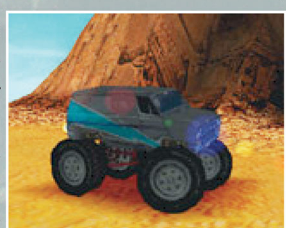
THUNDER TRUCK Rally

Гоночные игры были всегда в большом почете среди игроков на самых различных платформах. А уж на Playstation гоночных игрушек – просто огромное количество, причем чуть ли не каждая рекламирует себя уж никак не меньше, чем «абсолютная революция жанра». Ну, революция не революция, но занятные поделки все же имеются, причем их не так мало, как можно было бы подумать, и в этом смысле PS действительно показывает себя с лучшей стороны. На самом деле, платформа является очень подходящей для производства разного рода гоночных игрушек - и мощности у нее хватает, и графика вполне приличная, так что все возможности для успеха имеются. И действительно, в несомненной популярности Destruction Derby, Jet Moto и других игр все любители гонок давно убедились. На этот раз нам предстоит взглянуть на еще одного претендента на корону – на сей раз гонок по бездорожью. Несмотря на то, что игр подобного рода уже выпущено достаточно, фирма Psygnosis решила попробовать еще раз и выпустила **Thunder Truck Rally,** являющийся по сути Destruction Derby на спортивных грузовичках, поставленных на огромные колеса. Цель гонки соответственно – прийти первым или прийти единственным, что предпочтительнее. Количество различного рода подлостей, столкновений, подрезаний и прочих дерзких выпадов в адрес соперника во время гонки не только не порицается, но очень приветствуется, а уж уничтожение вражеской машины вообще считается подвигом. Однако в стремлении навредить оппоненту не стоит забывать и о собственной безопасности. Конечно, машина крепкая, она многое может выдержать, но совсем не все, а уж тем более не мощные бронированные, наверное, борта авто соперников. В то же время секундочки бегут, и финиш неумолимо приближается, а прийти туда необходимо хотя бы в первых рядах, так что право выбора стратегии во время гонки остается за вами, правил нет и быть не может, кроме одного: «Выживает сильнейший (или быстрейший)».



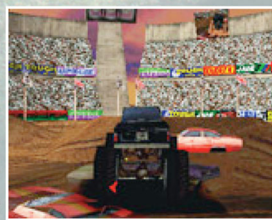


Итак, на наш суд представлена очередная гонка с нечеловеческим лицом, с большим количеством орудий для уничтожения или обгона соперников, большим выбором мест, где это можно сделать, и уж совсем огромным выбором милых и симпатичных мордочек, которым с вашей помощью предстоит расквасить оные у других участников. Похоже на наши любимые файтинги, не правда ли? Действительно похоже, и это вполне нормально, ведь гонять на герое значительно приятнее, чем на машине. Можно даже, отправив очередную жертву далеко за обочину, помечтать, какие же цели преследует она на этом беспощадном турнире кровавого машинного противостояния. А может быть она мстит своим врагам за то, что в юном возрасте ее игрушечный грузовичок переехал злой гонщик-колдун? Да, похоже, что мы немножко отвлеклись, но согласитесь, как был бы хорош гоночный симулятор, да еще и с такой историей. Увы, в TTR все не так романтично, а персонажи – просто картинки, у которых, правда, есть свои особенности вождения автомобилями, хотя они все, в принципе, равны.



Графика в игре вполне характерна для PS – полигональные автомобили и трасса, качественные, даже выше среднего по прорисовке, текстуры, реалистичные световые эффекты и великолепный дизайн машин. Трасс достаточно много, они очень разнообразны, хотя и не слишком длинны, так что есть возможность прокатиться с ветерком как по пустыне, заснеженной равнине, так и по провинциальному городку. А еще имеются богатые различными трамплинами, резкими поворотами и прочими «наворотами» трассы около вулканов, в каньонах и оврагах. Для более удобного взгляда на происходящий на трассе произвол можно выбрать четыре основных вида камеры, причем каждый из них довольно удобен, и проблема выбора лишь в личном вкусе игрока.

Жанр:	**Гонки**
Издатель:	**Psygnosis**
Разработчик:	**Reflections**
Число игроков:	**1**



Существует три основных режима, почти полностью позаимствованных из Destruction Derby: Circuit, Endurance, Car Crushing. Первый является стандартной гонкой, второй – большая мясорубка из автомобилей на открытом воздухе, третий же – гонка с пристрастием.

В целом игра производит приятное впечатление, однако ей недостает чего-то нового, свежего, чего бы не было ни у каких других гонок, иначе она ничем не выделяется на фоне остальных, также добротных и качественных игр. Налицо кризис жанра – пора выдумывать что-то новое.

\+ **Качественная графика, хороший выбор трасс**

– **Немного устаревшая и надоевшая концепция**

= **Добротная гонка с «препятствиями»**

7

Сергей ОВЧИННИКОВ



WING COMMANDER IV
THE PRICE OF FREEDOM



Жанр:	**Космическая аркада/ интерактивный фильм**
Издатель:	**Electronic Arts**
Разработчик:	**Origin Systems**
Число игроков:	**1**

После уже свершившегося в феврале 1996 года выхода игры **Wing Commander IV** на PC и чуть позже на Macintosh, очередь дошла и до PlayStation, чему многие очень рады. Несмотря на то, что ожидание было неприлично долгим.

Wing Commander – это космический сериал, начатый еще в 1991 году одноименной игрой Криса Робертса, тогда еще совсем молодого и неизвестного продюсера, пришедшего в фирму Origin.

Игра была настолько успешной, что породила множество продолжений, одно из которых, а именно – третья часть **WC** вышла и на PlayStation.

Насколько известно игрокам, третья часть игры подвела черту под сюжетом, связанным с войной с Килрати – кошачеподобной расой, воевавшей с людьми на протяжении 60 лет. Вернувшись с войны героем, главный персонаж всей серии, Кристофер Блейр, которого очень хорошо играет Марк Хамилл, известный по роли Люка Скайвокера в фильме «Звездные Войны», покупает ферму и живет в тишине и покое. До тех пор, пока не разражается новый конфликт, похожий на начало гражданской войны уже в самой конфедерации. Сюжет четвертой части игры значительно интереснее, глубже и полнее, чем в третьей, где фильмовые эпизоды больше служили наградой за успешно выполненную миссию, чем возможностью игрока влиять на развитие событий. Теперь решений принимать придется значительно больше, и многие из них станут критическими для развития сюжета. Всего в игре более шести часов видеофрагментов, отснятых в настоящих павильонах с настоящими декорациями, превратившими игру в настоящее событие в мире фантастического кино.



В съемках принимали участие уже упомянутый Марк Хамилл, Том Уилсон, Малькольм МакДауэелл и многие другие профессиональные и известные актеры.

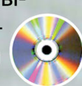


Перенос игры на приставку выполнен безупречно, и качество графики в процессе полетов практически не изменилось, а качество видеороликов даже улучшилось.

Единственной проблемой здесь становится лишь то, что со стандартным геймпадом играть не очень удобно – гораздо лучше использовать джойстик, как это рекомендовано при игре на компьютере. Другая проблема – это, как уже было отмечено многими критиками при рассмотрении PC-варианта игры, недостаточное качество космических миссий и боев, превращенных вместо симулятора с хорошей графикой и играбельностью, как этого хотели многие, в обычную аркаду, где главное - перестрелять за возможно меньшее время большее количество вражеских кораблей. Однако игру стоит купить не для того, чтобы наслаждаться полетами, а великолепными интерактивными видеороликами, вникать в суть сюжета, принимать важнейшие решения за героя и таким образом самим участвовать в развитии сюжета.



Спешу напомнить, что не стоит забывать про знание английского языка, так как переводить фильмовые отрезки в игре никто для вас не собирается.



+ **Улучшенное качество видеофрагментов по сравнению с PC-версией**

– **Космические полеты слишком аркадны и примитивны для столь внушительной и красивой во всем остальном игры**

= **Хороший перенос отличной игры**

8

Иван НАПРЕЕНКО

ACE COMBAT 2

namco

Человек всегда хотел летать. Но даже в наш технический век не всякому позволят поднять в воздух настоящий самолет. Поэтому спрос на авиасимуляторы гарантиро-



ван. Желающих не просто порхать, но и попутно стрелять и взрывать, особенно много. Тут уж авиасимуляторы совсем незаменимы. Именно поэтому знатоки так ждали продолжения знаменитой леталки **Ace Combat.**

И вот **Ace Combat 2** стучится в наши незапертые двери. Пора встречать гостей. Людей встречают по одежке, игры – по заставке. Заставка пугает своей реалистичностью. Но нас так просто не испугать, тем более, что **AC2** сразу захватывает игрока с явным намерением не отпускать до полного прохождения всех 30 (!) миссий. Вперед!

Известно, что во всех авиасимуляторах имеется некая база – отчий дом. Любой нормальный юзер сразу начинает искать способы поскорей отсюда удрать, не слушая (или едва слушая) приказы, советы, наставления и задания, произнесенные хриплым и



очень серьезным командиром. А послушать следовало бы. В **AC2** это помогает раскрыть некоторые секреты.

Пора! Мы садимся во что-то летающее и покидаем летную полосу, попутно восхищаясь текущей рядом жизнью всего аэродрома. Наконец, в воздухе! Начинается то, за что я люблю классические симуляторы. Начинается бой, воздушный и беспощадный...

Какое-то время вы просто любуетесь возможностями игры. Но, насмотревшись, как все красиво и летает и стреляет, можете оценить игру со всех



сторон. **AC2** сохраняет достоинства **AC1,** добавив к этому свои. Динамичность, скорость, осмотр из кабины на 360 градусов, бесконечные переговоры сопилотов и пилотов других самолетов,



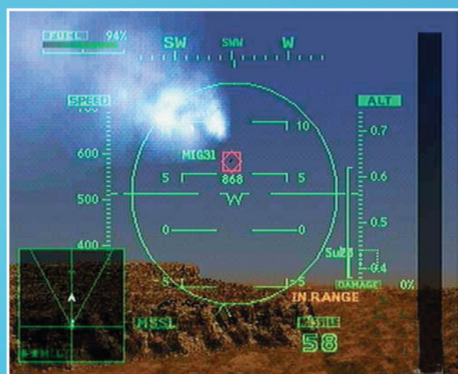
партнеров по заданию. Engine поразительно быстр. Замечательные маневры самолетов, полигонные холмы, мелькающие внизу, текстурные поверхности земли (немного піксильны и лишь местами медленны), – все очень живо и красиво. Особенно впечатляет падение вниз на за-

Жанр:	**Авиасимулятор/Аркада**
Издатель:	**Namco**
Разработчик:	**Namco**
Число игроков:	**1**

предельной скорости! Видно, люди, подарившие нам **AC2,** не теряли два года, а корпели над всяческими улучшениями.

Игры не существуют одной графикой. **AC2** привлекает не только ласкающими глаз видами. Игра стала интересней и за счет увеличения (в 2 раза) количества миссий, и за счет их разнообразия. Убрана пугавшая в первом **AC** опция игры вдвоем. Соло-полеты стали увлекательней, когда стало понятно, что AI стал умнее. Конечно, враг не перестал сажать в свои летала болванов, но в игре для асов появились достойные противники. Пускай не все и не всегда берут уменьем, но берут же!

Возможно, **AC2** не выдал ничего существенно нового, но сохранил и умножил достоинства предшественника. Поиграйте – думаю, не пожалеете!



+ Прекрасный сиквел

– Но это же сиквел!

= Явно стоит попробовать

8

Сергей ОВЧИННИКОВ

MASS DESTRUCTION



Идея игрушки, в которой главного героя сажают в танк и дают задание уничтожить все вокруг, совсем не нова. Таких игр выпускалось всегда очень много, и практически на каждой платформе «танковых аркад» всегда было достаточно. Но в наши буйные времена изобретения новых жанров про старые добрые танки что-то стали забывать, в большинстве своем подменив их вертолетами и самолетами, а ведь напрасно – спрос на игры с танками все еще высок. Вот и решила не слишком пока известная в мире

Жанр:	**Action**
Издатель:	**BMG Interactive**
Разработчик:	**NMS Software**
Число игроков:	**1**



компьютерных игр BMG выпустить игру **Mass Destruction,** которая, по сути, является переделкой уже достаточно старых танковых аркад. На платформах PlayStation и Saturn, пользуясь их приличной производительностью, разработчики сделали новый быстрый графический движок, позволяющий всему происходящему мелькать на экране со скоростью около 60 кадров в секунду, причем практически в любом случае вне зависимости от количества объектов на экране.

Игроку даются на выбор три танка, каждый из которых несколько отличается от другого по огневой мощи и скорости передвижения, в качестве же вооружения предлагаются пулеметы, мортиры, огнеметы, самонаводящиеся ракеты и мины, – одним словом, боекомплект очень внушительный. После этого, выбрав любую из пяти различных кампаний, можно уже приступать непосредственно к делу уничтожения противника.

Управление танком крайне необычно и может поначалу показаться неудобным. Дело в том, что сам танк и его пушка живут каждый своей жизнью, то есть ехать и стрелять прямо довольно-таки сложно. Пушкой, каждым ее движением приходится управлять, не забывая при этом о передвижениях самого танка, которому стоять на месте, особенно под обстрелом, совершенно противопоказано. Стрелять и уничтожать можно не только врагов, но и практически все, что попадется на пути. Каждое здание, ангар, сарай, фонарный столб, наконец, подлежат (впрочем, совершенно необязательно) уничтожению. Под руинами некоторых зданий вас ожидают приятные сюрпризы в виде различных бонусов. Задания, получаемые для каждой миссии, довольно просты по составу, но бывают сложны для выполнения.

Построение уровней хорошо продумано:



нет ничего лишнего, каждый из уровней не слишком короток, но и не слишком длинен, состоит из различных типов ландшафтов, включая воду, в которую также можно въехать на танке, но так, чтобы не затопило крышу.

Интересен момент, заключающийся в том, что одними из самых страшных противников в **Mass Destruction** являются Super Troopers, которые способны обычных мирных граждан превращать в солдат, причем в любых количествах. Еще в игре существует множество разных анимаций, посвященных смерти мирных граждан в результате применения к ним различных видов



оружия.

Графически игра достаточно приятна. Все здания и противники полигональны, выполнены с множеством деталей и вообще красивы. Музыкальное же сопровождение в стиле техно, хоть и вполне подходит для этой игры, но отдельной ценности не представляет.

+ Очень приятная графика, хорошее построение уровней

– Возвращение к очень старой теме

= Хорошая аркада в стиле Soviet Strike, только на танке

8



Борис РОМАНОВ

Scorcher

Жанр:	**Гонки**
Издатель:	**Sega**
Разработчик:	**Scavenger**
Число игроков:	**1**
Платформа:	**Sega Saturn**

Как говорится, не прошло и года, и **Scorcher** появился в продаже на Sega Saturn. Впервые эта игра была продемонстрирована на выставках более года назад и в тот момент вселяла очень большие надежды. Но прошло время, и сегодня **Scorcher** не кажется таким уж революционным в отношении графики продуктом, но тем не менее, его игровой процесс способен привлечь



внимание многих игроков, ищущих что-нибудь нестандартное. Первое, что бросается в глаза, так это великолепная работа художников - дизайнеров игры. **Scorcher** является одной из немногих игр, использующей одновременно более 65000 цветов и оттенков на экране. В результате, несмотря ни на что, эта гонка и сегодня выглядит потрясающе. Создатели игры грамотно воспользовались аппаратными возможностями приставки так, что два графических сопроцессора Сатурна постоянно работают над созданием каждого уровня.



Тем не менее, сама трасса идет на более низком разрешении, чем, скажем, в Manx TT или Sega Rally, но это компенсируется великолепно прорисованным задним планом и неповторимым чувством скорости. В общем, графически игра стоит на достаточно высоком уровне. Сама же гонка несколько отходит от общепринятых традиций. Вы управляете не просто каким-то футуристическим мотоциклом, а энергетическим шаром, в котором и сидит ваш гонщик. К чести разработчиков стоит сказать, что управление этим средством передвижения передано очень хорошо, и вы действительно почувствуете, как катаете шар по трассе, а не что-либо другое. Тем не менее, к управлению вам придется привыкать, так как оно не настолько отзывчиво, как хотелось бы. Но что действительно может заставить полюбить эту

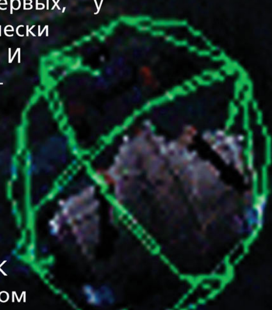




игру или возненавидеть, так это невозможный для многих уровень сложности. Самым главным препятствием для игроков станет сама трасса, а не управление «шаром» или надоедливые компьютерные оппоненты. Вам придется досконально изучить каждую из шести трасс, так как **Scorcher** не прощает даже мелких ошибок

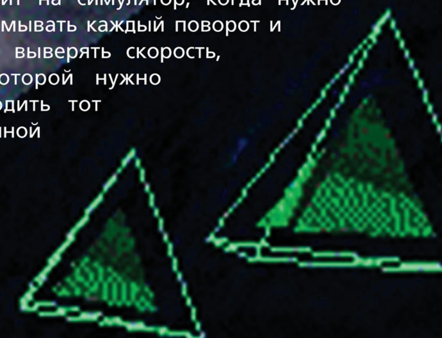


игроков. Во-первых, у трасс практически нет ограждений. И если вы не впишетесь в поворот, то просто вылетите с нее, и придется проходить этот участок снова и снова. К счастью, на этом гонка не заканчивается, и вас выбросит прямо перед тем местом, где была совершена ошибка. Во-вторых, на самой трассе имеется огромное количество препятствий и ям, которые нужно перепрыгивать, что порой делает **Scorcher** более похожей на бегалку-прыгалку типа Crash Bandicoot, а не на обычную гонку. Стоит, правда, отметить, что игра была создана так, что вам не придется нажимать одновременно больше одной кнопки, и, только усвоив это, становится намного легче играть. Набрав скорость, вы будете волноваться только о точном

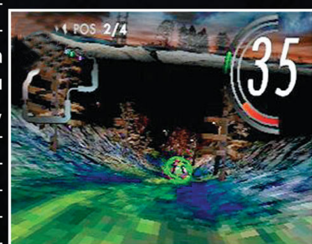




времени прыжков и верном входе в очередной поворот. Этому помогает и само построение трасс, когда на каждом участке вам предстоит заботиться лишь об одной из сторон гонки. Таким образом, данная нестандартная игра более походит на симулятор, когда нужно продумывать каждый поворот и точно выверять скорость, на которой нужно проходить тот или иной участок трассы, нежели на простую аркадную гонку. А это, согласитесь, является для многих скорее минусом, так как владельцы приставок, воспитанные на примитивных аркадных гонках, обычно не очень любят думать над прохождением игр этого жанра.



Подводя итог, можно смело сказать, что **Scorcher** вряд ли придется по душе тем, кто ждал от нее копии Wipeout XL для Сатурна. Несмотря на схожесть темы (фантастические гонки в будущем), **Scorcher** является более сложной и оригинальной, хотя и менее продуманной игрушкой на эту тему. Тем не менее, тем, кто ищет что-то новое и нестандартное и готов смириться с недостаточно отзывчивым управлением, **Scorcher** готов предоставить множество сюрпризов. Остальные же могут спокойно дождаться осени и приобрести сам Wipeout XL.

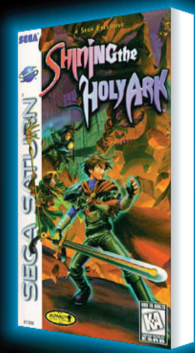


+	**Хорошее графическое исполнение, отличное чувство скорости**
−	**Игра слишком сложная**
=	**Нестандартный подход к гонкам**

7

Борис РОМАНОВ

SHINING the HOLY ARK



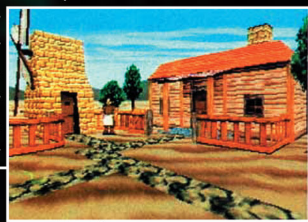
Жанр:	**RPG**
Издатель:	**Sega**
Разработчик:	**Sonic Software Planning**
Число игроков:	**1**

Являясь настоящим поклонником жанра классических ролевых игр, я уже на протяжении двух лет просто не мог смотреть на образовавшуюся пустоту в этом жанре. Со смертью 16-битных приставок, перевод на английский язык великолепных RPG прекратился, а стоящих 32-битных игр этого жанра так и не было создано. Правда, медленно, но верно это положение меняется, и как Wild Arms для Sony PlayStation, так и **Shining The Holy Ark** для Sega Saturn наглядно показывают, насколько становится богаче мир RPG с добавлением в него высококачественной трехмерной графики.



Но, как это ни печально, эти две игры разделяют между собой одну и ту же проблему: следование уже прочно установленной формуле. Тем не менее, формула эта по прежнему работает и доставляет любителям жанра множество приятных часов перед экраном.

Серия ролевых игр **Shining** начала свою жизнь еще на MegaDrive и получила огромную популярность как у себя на родине, в Японии, так и за ее пределами. Ее созданием занимались разные команды разработчиков, и в результате ни одна из семи игр серии не была похожа на другую. **Shining The Holy Ark** является неким продолжением самой первой игры, Shining in the Darkness, и следует установленным в ней канонам. Ее разработка длилась более двух лет, и это становится наглядно видно, стоит немного поиграть в игру. Игроки путешествуют по трехмерным, великолепно прорисованным уровням, наблюдая за действием от первого лица. Населяющие же их люди и монстры представлены оцифрованными двухмерными объектами с хорошей анимацией. Сами уровни представляют собой гигантские лабиринты типа Doom'овских, но с большей свободой перемещения. Вы будете путешествовать не только по замкнутым пещерам и зданиям, но и в лесу, в горах и по заброшенным развалинам. Технически это выглядит потрясающе. Великолепные текстуры, детализированные полигонные объекты и множество мелких деталей – все это создает впечатление нахождения игрока в этом мире. Чтобы не потеряться в нем, игрокам всегда доступна карта уровня, что делает эту ролевую игру более нацеленной на разрешение головоломок и участие в битвах, нежели на следование заранее придуманной истории. Путешествия между «уровнями», как в любой стандартной RPG, происходят по карте с видом на вашего героя сверху. Здесь вы можете войти в деревни и города, а также свободно побродить по миру. Для тех, кто никогда не играл в Shining in the Darkness, система боев будет немного в новинку. Она, как и следовало ожидать, пошаговая – вам придется заботится не о скорости нажатия кнопок, а о правильном выборе оружия или магии в каждый отдельный момент. Когда атакует главный герой, вид на происходящее не меняется, а остается от первого лица. Когда же в бой вступают ваши товарищи, вы, как это и должно происходить, будете наблюдать за ними со стороны. Бои, хотя и случаются довольно часто, не особенно утомляют. Различные графические спецэффекты, сделанные по самым высоким стандартам, не дадут вам скучать. В общем, игрушка у Sega получилась на самом высоком уровне качества.





Однако до самых вершин жанра ей по разным причинам не удалось добраться. Самым главным недостатком этой игры можно назвать простую и стандартную историю. Она, конечно, не находится на уровне Zelda, но и до совершенства ей еще далеко. Но быть может я слишком строго подхожу к этому вопросу, так как в **Shining The Holy Ark** намного больше действия, чем, скажем, в неоспоримом эталоне этого жанра - серии игр Final Fantasy.

Тем не менее, несмотря на некоторые недочеты, **Shining The Holy Ark** способна порадовать многих игроков. Тем более, что наличие серьезной истории, да еще и на английском языке, часто отпугивает российских покупателей от соответствующих игр. И не забудьте - классические японские RPG не так часто доходят до европейских и американских покупателей, так что не теряйте возможность попробовать достойный экземпляр этого жанра.







+ **Все атрибуты хорошей ролевой игры на своих местах**

– **Игра следует стандартному подходу к жанру**

= **Классическая RPG с великолепной графикой. Лучшая для Sega Saturn**

8

Star Wars MotTK

Жанр: Единоборства
Издатель: LucasArts
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Осень 1997 года

Каких только игрушек не сделала LucasArts по мотивам своих знаменитых «Звездных Войн»! И космические симуляторы, и многочисленные видеоаркады, и трехмерный боевик, вот-вот выйдет также стратегия, а в планах еще и видеодраки на ту же тему. С одной стороны, можно позавидовать производительности знаменитой заморской фирмы, а с другой, возникает ощущение, что у людей просто иссякла фантазия – вот и жуют одну и ту же жвачку на протяжении двадцати лет, вместо того чтобы придумать свежую серию самого фильма.



Итак, надвигающаяся игра только для PlayStation даст вам возможность подраться с различным врагом от имени Люка Скайокера, Хана Соло, Боба Фетта, самого Дарта Вайдера (в качестве финального босса), а также Чубакки, Принцессы Лейлы и ряда представителей внеземных рас. Обещается также, что игра будет изобиловать всяческими секретными персонажами, чьи имена не упоминаются.

Особенностью драк типа «Звездные Войны» станет то, что проходить они будут в двух режимах: как традиционные единоборства «на кулаках» и как вооруженные драки с бластерами, мечами и прочей атрибутикой, что должно сильно порадовать любителей этого типа видеоигр. С другой стороны, все игры по «Звездным Войнам» славились до сих пор мощным и закрученным сюжетом, что заставляло подчас проходить даже такие тупейшие аркады, как Rebel Assault. Сможет ли уважаемая фирма внедрить интересный сюжет в «единоборческую» игру? Поживем – увидим.



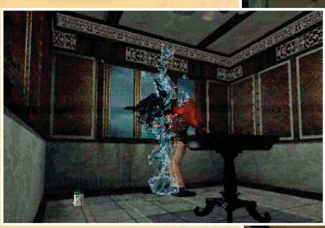


Resident Evil: Director's Cut

Жанр: 3D-боевик
Издатель: Capcom
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Сентябрь 1997 года

Directors Cut обещает быть небольшим подарком от фирмы Capcom всем фанатам их бестселлера для PlayStation. Собственно, помимо самой игрушки **Resident Evil** в «режиссерскую редакцию» включены также версия японская (характерной чертой которой является большая простота), играбельный демонстрационный диск второй части **Resident Evil,** а также специальная «собранная» версия игры с монстрами и уровнями, которые не были включены ни в одну из продававшихся до сих пор версий игры. Помимо дополнительных врагов в «собранной» версии также значительно больше крови, насилия и жестокости, чем было до сих пор, и она значительно сложнее для прохождения.

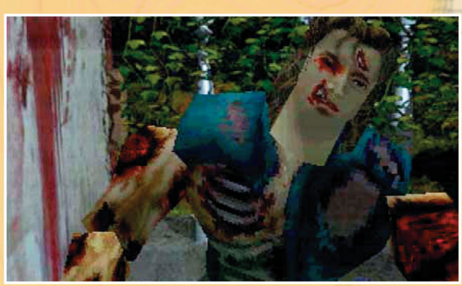




Основное назначение игры – скрасить фанатам ожидание второй части, которая обещает появиться на свет где-то в будущем году (и, скорее всего, тоже стать хитом). Честно говоря, трудно сказать, стоят ли «директорские обрезки» тех $40, которых они будут стоить, если вы уже прошли **Resident Evil,** однако если чаша сия вас до сих пор миновала, то рекомендуется дождаться и купить именно эту редакцию. Впрочем, кое-что для ветеранов Capcom припасла: в игре будет три уровня сложности, и даже в «стандартной» версии сделаны некоторые маленькие изменения, которые обещают много сюрпризов для людей, исходивших игру вдоль и поперек («Ну не было за этой дверью монстра с ружьем!»).











Жанр: RPG
Издатель: Square
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Конец 1997 года

Классические RPG очень популярны, особенно в Японии, где они являются самым раскупаемым жанром. Понятно, что в связи с такой популярностью у населения многие стараются создать собственные варианты ролевых игр и основать целые игровые сериалы.



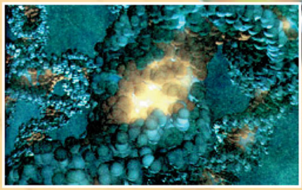


Parasite Eve должна стать крайне необычной игрой, хотя бы из-за того, что разрабатывается она не исключительно для японского рынка, а большой вклад в производство игры вносит американский офис Square. Соотношение же рабочей силы равно приблизительно 3/7 в пользу американцев, которые делают все, кроме сюжета и основной игровой концепции.





Игра основана на одной из популярных в Японии книг Nideaki Sena, а чисто технически будет очень похожа на Final Fantasy VII, так как трехмерный движок был взят именно от нее. Однако все фоны в игре теперь будут сделаны в разрешении 640x480, что значительно повысит красоту пейзажей. Главной героиней станет некая Aya Brea, частный детектив. Она в один прекрасный вечер, который решит провести в театре на опере, встретит там нечто необычное и страшное. Конкретно же ничего пока не сообщается, и нам остается лишь ждать новой информации об этом, несомненно, интереснейшем проекте.





Pitfall 3D

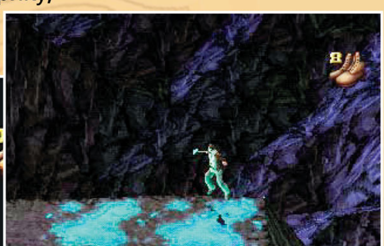
Жанр: Аркада
Издатель: Activision
Платформа: Sony PlayStation
Выход: 3-4 квартал 1997 года

Наверняка многие помнят игры серии **Pitfall,** которые существовали некогда практически на всех игровых платформах – от Super Nintendo до Sega Saturn, Jaguar и PC. Игра была крайне популярна, несмотря на то, что, собственно говоря, никогда не претендовала на гениальную графику, но всегда была привлекательна из-за очень хорошо сбалансированного gameplay.

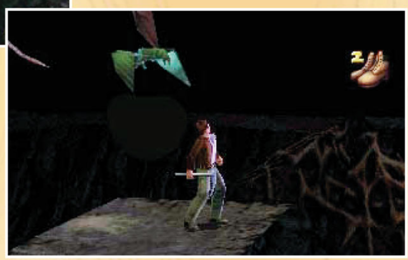




Теперь, похоже, мир ждет еще одно пришествие **Pitfall** – на сей раз уже в виде новомодной трехмерной аркады. Но речь идет совсем не о 3D Action, так как несмотря на обилие в игре насилия, никаких рек крови и сотен видов оружия не предвидится. Все будет, как и раньше: парень продирается сквозь джунгли, и жизнь его зависит от собственной меткости, ловкости и скорости. Но раньше все это было на плоской картинке – теперь же взаимодействие с окружающей средой сильно увеличится, так как мир **Pitfall** станет трехмерным. Вопрос о виде на происходящее в игре пока еще не решен окончательно, однако наиболее вероятен вариант, примененный в Crash Bandicoot, в котором камера от третьего лица старается занимать самую удобную позицию в зависимости от действий игрока. Среди монстров, перенесенных в полигональный мир, будет много новеньких, будет практически все, что может встретить человек в диких джунглях. Activision всегда умела делать аркады, посмотрим, что получится на этот раз.









Croc

LEGEND OF THE GOBBOS

Жанр: Трехмерная аркада приключение
Издатель: Fox Interactive
Платформы: Win '95, Sony PlayStation, Sega Saturn
Выход: Осень 1997 года

Феноменальный успех игры Super Mario 64 на приставке от Nintendo стал причиной создания многими игровыми компаниями игр подобного жанра. Трехмерные приключенческие бродилки – один из самых популярных сегодня жанров, но и наиболее трудоемкий, так как без наличия хороших технологий и без присутствия увлекательного сюжета и действительно разнообразных уровней хорошей игры сделать нельзя. Однако создатели Croc не намереваются сделать средний продукт, а надеются внести в жанр что-то новое.





Croc – это маленький и довольно добродушный крокодильчик, который пытается спасти целый народец Gobbos от злых сил. Для выполнения столь почетной миссии ему потребуется побывать на четырех различных островах и сражаться с врагами более чем на сорока разных уровнях.

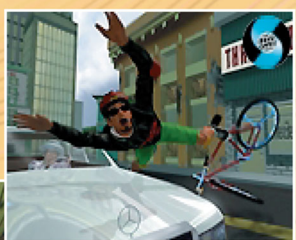
Основная концепция списана с Mario64, однако игра будет более аркадной и будет содержать элементы как Mario, так и не менее популярных Sonic и Gex. Создатели обещают очень качественную графику, причем на всех вариантах для различных игровых машин. Особенно создатели гордятся правдоподобно созданным туманом и очень четкими текстурами, а также очень красивой, по их заверениям, музыкой.



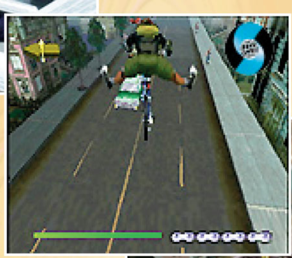
Curier Crisis

Жанр: Аркада/гонки
Издатель: BMG Interactive
Платформы: Sony PlayStation, Sega Saturn
Выход: 4-й квартал 1997 года

Кто такой курьер? Это некий молодой человек, который бесстрашно снует на своем извечном велосипедике или мотоцикле среди бурного потока автомобилей с каким-нибудь свертком или пакетом, который он обязан доставить по назначению ровно в указанное время. И только от своевременности доставки (и немного от настроения заказчика) зависит главная цель любого курьера, начинающего или же профессионального - это вожделенные чаевые.







Именно в шкуре подобного «гонца за денежками» и придется побыть игроку в то время, что он проведет за игрой **Courier Crisis.** На своем мотоцикле вам придется немало поколесить по улицам города, развозя различные грузы, и при этом, конечно же, буквально все встречные будут чинить различнейшие препятствия, дабы курьер не успел доставить посылку в срок.

Таковы будни капиталистической жизни. Бестиарий включает в себя множество автомобилей, злобных собак, полицейских, бандитов, гангстеров и многих других. Но главный враг – это время, которого с каждым из 30 уровней становится все меньше.





Так что выбирайте любой из доступной дюжины мотоциклов и других средств выживания на уличных полях – и вперед, ждать выхода **Courier Crisis!**

МИР МУЛЬТИМЕДИА СТУДИИ “СОЮЗ”



“Преобрази Себя” (Improve Yourself)

Этот диск является продолжением суперпопулярного проекта “Познай себя” (Empower Yourself). Используя этот CD-ROM, Вы можете заняться тренировкой памяти, наблюдательности, внимания, реакции и развить качества, которые обеспечивают эффективность Вашей деятельности.
Тем, кому приходится подолгу сидеть за компьютером, понравится раздел содержащий специальные упражнения для снятия усталости и набора энергии.
В состав диска также входит комплекс программ, которые на основе анализа биоритмов и особенностей характера пользователя, выдают не только прогноз его состояния, но и индивидуальные рекомендации.

Windows

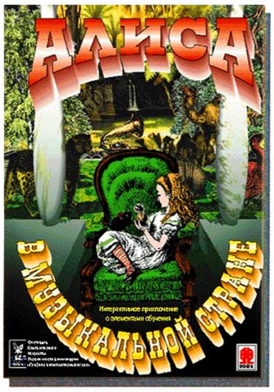
“Меломания 97”

Вы любите современную российскую поп и рок- музыку?
Вы собираете домашнюю фонотеку?
У Вас есть домашний компьютер?
Тогда именно для Вас выпущен уникальный, мультимедийный CD-ROM “Меломания 97” и теперь Вы можете:

Просмотреть около 1500 компакт-дисков 96-97 гг.
Прослушать фрагменты из этих дисков.
Найти песню любого автора или исполнителя из грандиозного списка в 20000 песен.
Найти все диски на которых есть нужные Вам песни.
Прочитать о том, что происходило с Вашими любимыми артистами и узнать о событиях из мира шоу-бизнеса.

Windows





“Алиса в Музыкальной Стране”

Любите ли Вы музыку? А игры типа “The 7th Guest”?
Если да, то значит этот диск предназначается как раз для Вас. “Алиса в музыкальной стране” это смесь обучающей программы, игры “бродилки”, энциклопедии композиторов и игры головоломки. Причем каждую составляющую можно использовать отдельно.
Алисе (т.е Вам) необходимо отыскать, бродя по причудливым виртуальным 3D залам, 9 спрятанных комнат, в каждой из которых предстоит разгадать массу загадок, связанных с музыкой. Идеальный подарок учащимся музыкальных заведений и просто меломанам. Игра заняла первое место в номинации “Графика в компьютерных играх“ на фестивале компьютерного искусства “Фантазия”

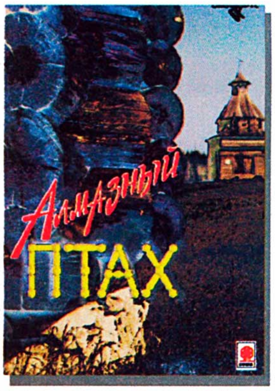
Windows/MacOS

“Энциклопедия музыкальных инструментов“

Первая российская энциклопедия музыкальных инструментов. Создана при участии специалистов Московской Государственной Консерватории. Содержит информацию более чем о 100 основных инструментах и представляет подборку об истории их создания и о наиболее ярких исполнителях.
Вы можете поиграть на многих инструментах с помощью виртуальной клавиатуры или клавиатуры Вашего компьютера.
Представлена возможность послушать как звучит выбранный Вами инструмент в разных музыкальных составах и стилях, и множество других интересных возможностей.

Windows/MacOS





“Алмазный Птах”

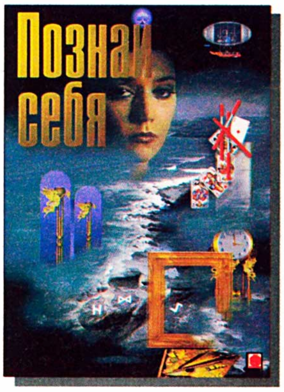
Мы играем в путешествие и решение головоломок, которые подсказывает логика самой жизни. Но не просто так, а с использованием магии, волшебства, бытовых технологий, перемещения в пространстве, простого логического мышления. Россия – страна со своей тайной, которую не могут разгадать многие поколения . Загадочная русская душа тревожит и пугает человечество на протяжении последних нескольких веков. А может быть загадки и нет? Может быть, ответ на нее прост, как проста и красива русская природа и русские песни? Мудрость многих поколений русских людей заключена в их творчестве, в нем же и разгадка тайны. Наш герой проходит через встречи со многими персонажами, каждый их которых приткрывает завесу тайны.

Windows

“Познай Себя” (Empower Yourself)

Этот диск сделает экран Вашего компьютера окном в увлекательный мир древних мистерий, оккультных наук и психологии. “Empower Yourself”- для всех, кто хочет приоткрыть тайны человека и окружающего мира, овладеть методами самопознания и самоусовершенствования, раскрыть свои психические и мистические способности, приобрести ключ к успеху в профессиональной деятельности и в отношениях с людьми. Неизвестность – вот частая причина наших тревог. Поэтому человеку свойственно желание заглянуть в будущее. Будущее создается сегодня и сейчас каждым Вашим поступком или Вашим бездействием. Карты, руны, древнее китайское гадание по “Книге перемен” помогут разобраться в настоящем и заглянуть в будущее.

Windows





“Виртуальный Ди Джей”

Вы хотите попробывать себя в качестве настоящего DJ?
Если да, то этот диск как раз то, что Вам необходимо.
В Вашем распоряжении огромное количество разнообразных “сэмплов” и “лупов” и все необходимое для работы с ними и создания собственных композиций. Вы можете экспериментировать в следующих стилях:

Trip-Hop, Jungle, HardCore, Break-Beat, Trance, Rap, House.

В создании программы принимали участие такие мастера своего дела как DJ LADJACK и DAD.D

Желаем Вам приятного плавания в море кислоты.

Windows/MacOS

“Маленький поезд удовольствий Джоаккино Россини“

Много нового Вы узнаете о жизни и творчестве Джоаккино Россини, просмотрев этот диск.
На нем Вы найдете анекдоты и просто забавные истории про гениального маэстро, который сам себя считал в большей степени кулинаром, нежели композитором.
И не вздумайте вставить этот диск в Ваш музыкальный центр вместо компьютера,
а то получите еще целых три струнных сонаты, которые кулинар написал будучи очень голодным.

Windows





“Мультимедиа Шопен”

Этот диск является сюрпризом для любителей классической музыки. Это хорошо иллюстрированная мультимедиа-энциклопедия и 13 звуковых дорожек с записью вальсов Фредерика Шопена, которые Вы можете прослушать как с помощью компьютера, так и в обычном CD проигрывателе.
В энциклопедии вы найдете много уникальной информации, портреты Шопена, а также людей оказавших влияние на творчество композитора. Представлены документальные подтверждения биографических фактов, пейзажи и репродукции картин, первой половины 19 века. Тех, кто серьезно занимается музыкой, заинтересует глубокий анализ некоторых вальсов. Удачно дополняет энциклопедию глава посвященная любимому инструменту Шопена – фортепиано.

Windows

Студия “Союз” сообщает:

Издательская компания “Союз Интерактив” приглашает независимые группы разработчиков мультимедийного и игрового ПО к взаимовыгодному сотрудничеству.

Дистрибьюторская компания “Союз Мультимедиа” предлагает дилерам обширный ассортимент CD-ROM дисков российских и западных издательств.

Контактируйте по тел: (095) 263 10 39 261 99 53
E-mail: soyuzinf@asvt.ru
WWW.SI.COM

Resident Evil Dash

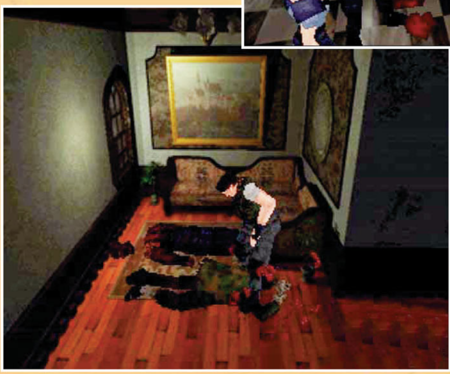
Жанр: Приключение
Издатель: Capcom
Платформа: Sega Saturn
Выход: Август 1997 года



Наконец-то поклонники **Resident Evil,** сидящие на до настоящих пор неугодной для этой игры приставке Saturn, смогут поиграть в нее не у приятеля на PS, а дома на ненаглядной «планетной» приставке. Как и обещал Capcom ранее, версия на Saturn окажется немного другой и по построению, и в смысле графики. Персонажи игры будут немного более угловатыми, чем на PlayStation, но вот задний план станет намного интересней. Но зато в версии добавлены некоторые новшества, которых фанаты на PS так и не увидят. К примеру, добавлен один вид монстров, два босса в конце игры и еще один вид оружия. Вдобавок к этому, в доме теперь есть куча тайных помещений, в которых усидчивых игроков, сумевших отыскать эти места, ждут большие и маленькие сюрпризы. Еще одно прекрасное дополнение – целый новый игровой режим, называемый Arena/Survival Mode, где героям игры предстоит сражаться на различных аренах и в открытых помещениях с большим количеством монстров и зомби, идущих практически непрерывным потоком. Так что сатурновским поклонникам игры есть во что поиграть, и главное – теперь есть на чем поиграть, чего не скажешь о любителях помечтать поиграть в **Resident Evil** на PC, так как подобная версия, хоть и планируется, но все еще бесконечно далека.

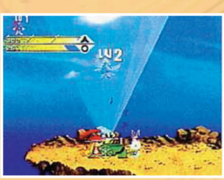






Silhouette Mirage

Жанр: Аркада
Издатель: GDNet
Платформа: Sega Saturn
Выход: Конец 1997 года



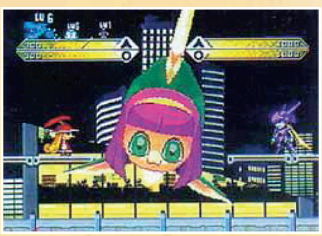
В мире компьютерных игр существует множество жанров, и все они постоянно видоизменяются, сливаются, разделяются, мутируют и чего только еще не делают. Все, кроме двух. Первый – это шахматы, а вторым является классическая платформенная аркада. Сколько существуют игры, двухмерные стрелялки никогда не изменяются, переходя с приставки на приставку, постепенно улучшая свою графику, а платформеры остаются такими же, какими и были. Однако это совсем не значит, что в них не играют – напротив, двухмерная аркада-стрелялка остается одним из самых популярных жанров, что прекрасно доказывает разрабатываемая сейчас **Silhouette Mirage.**





После жуткой катастрофы, произошедшей в космическом пространстве неподалеку от нашей родной планеты, все живые существа мутировали, образовав новые расы чудовищ, необыкновенно кровожадных и подлых. Естественно, одному из оставшихся в живых нормальных людей, обладающему феноменальными способностями к выживанию, поручено взяться за расчистку поверхности планеты. Сюжет классический и ни на что не претендует, однако игре есть чем притянуть к себе поклонников. Качество графики обещает быть отменным, а все декорации необычными, выполненными в духе сюрреализма, что может заинтересовать многих. Основная идея все та же – кроши, мочи, убивай, пока не убили тебя – особенность жанра.









ED



Жанр: Аркада
Издатель: Ubi Soft
Платформа: Nintendo 64 (64DD)
Выход: 4-й квартал 1997 года

С момента выхода в свет приставки Nintendo64 прошел почти год, и из не вполне перспективного проекта с дорогим и устаревшим носителем информации приставка превратилась в суперхит года.

Теперь же, в связи с грядущим выходом нового аксессуара 64DD создатели приставки планируют устранить и все проблемы, связанные с ограниченным обьемом информации в стандартном картридже. Одной из игр под этот новый аксессуар, представляющий собой магнитооптический диск, является **ED** – новая аркада от всемирно известных создателей Rayman.





Итак, нас ждет еще одно увлекательное путешествие в волшебный мир фантазии. Сюжет игры, согласно модной традиции, несколько уклонен в фантастику, однако в тот ее аспект, что мало общего имеет с серьезными научно-фантастическими произведениями.



Просто некий веселый инопланетянин пролил немножко своего любимого напитка на нашу планету, в результате чего там стало происходить неизвестно что. Теперь герой, руководствуясь принципами уборки за собой, должен вернуть все в первоначальное состояние. Новая трехмерная аркада от Ubi Soft будет наполнена юмором, интересными и забавными персонажами, и вообще должна преподнести много приятных сюрпризов, тем более, что 64DD обещает стать серьезным технологическим шагом вперед для Nintendo64, да и разработчики игры – серьезные и юморные люди.





EARTHWORM JIM 3D

Жанр: Трехмерная аркада
Издатель: Interplay
Платформы: Nintendo 64, Sony PlayStation, PC
Выход: Начало 1998 года

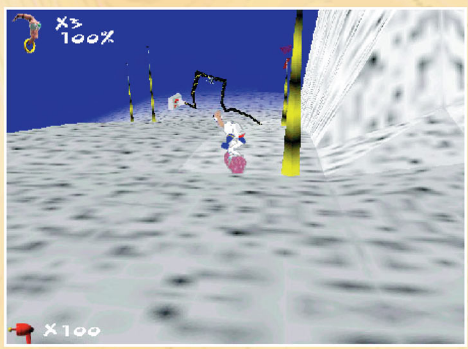
Конечно, многие знают старого, хотя и не очень старого червяка Джима из прекраснейшей и остроумной аркады, покорившей весь мир еще совсем недавно. Так вот, слава его не забыта, и миру готовится третье пришествие любимого всеми землеобитающего кольчатого приятеля.







На сей раз он заявится к нам во всей своей красе, да еще и в трехмерном изображении, так как новый разработчик, перенявший эстафету у Shiny Entertainment, готовится выпустить трехмерный вариант приключений Джима. И это будет не просто переложение известных моментов из знаменитой аркады на манер Super Mario 64, но полная переработка с новым сюжетом, новыми монстрами и кучей новых приколов от самого ни на есть прикольного червяка. На шести огромных уровнях, созданных с помощью воксельной анимации, чтобы улучшить качество текстур, можно будет встретить много старых и новых знакомых, среди которых Evil-the-Cat, Professor-Monkey-for-a-Head, кролик-маньяк и многие другие. У Джима теперь появилась новая проблема: все вещи, от которых он раньше приходил в полный восторг, теперь превратились в страшные и ужасные явления. Как обычно, если что-то не в порядке с головой, ее удаляют. Да, да, все уровни будут нарисованы больным воображением Джима, а как – это можно себе представить.



СЕКРЕТЫ & КОДЫ

Street Racer

Введите следующие коды в окне ввода паролей:
TRAFIK: Серебряный кубок
NEJATI: Золотой кубок
DOUGAL: Платиновый кубок
TURGAY: Профессионал

Contra: Legacy of War

На экране заставки введите:
1) **L2, R1, L1, R2, влево, вправо, круг, квадрат, R2, L2.** Вас выбросит в меню, в котором можно выбрать любой уровень.
2) **L2, L1, R1, R2, вверх, влево, вниз, вправо** – Все видеозаставки
3) **R2, R1, вправо, влево, L1, L2** – секретная игра Танк
4) **L2, L1, влево, вправо, R1, R2** – еще одна секретная игра
5) **R2, R1, L1, L2, вверх, вправо, вниз, влево** – звуковой тест

Star Gladiator

Драться в темноте:



Выберите персонажа и зажмите **вниз + L2 + R2** пока не начнется бой.

Низкая гравитация:

Во время загрузки матча зажмите на джойстике **вверх.**

Большие головы:

После выбора бойца нажмите **вправо+старт+круг+квадрат.**

Маленькие головы и ноги:

После выбора бойца нажмите **Влево+старт+круг+квадрат**

NBA Hangtime

Введите следующие имена и номера, чтобы получить новых игроков.



AMRICH 2020 – Dan Amrich
DANR 0000 – Dan Roan
DIVITA 0201 – Sal Divita
MUNDAY 5432 – Larry Munday
PIPPEN 0000 – Scottie Pippen
ROOT 6000 – John Root
SNO 0103 – Sheridan Oursler
TURMEL 0322 – Mark Turmell

Lost Vikings 2: Norse by Norsewest

Коды уровней

2 1STS
3 2NDS
4 TRSH
5 SW1M
6 W0LF
7 B4RT
8 K4RN
9 B0MB
10 WZRD
11 BLKS
12 TLPT
13 GYSR
14 B3SV
15 R3T0
16 DRNK
17 Y0VR
18 0V4L
19 T1N3
20 D4RK
21 H4RD
22 HRDR
23 L0ST
24 0B0Y
25 HOM3
26 SHCK
27 TNNL
28 H3LL
29 4RGH
30 B4RD
31 D4DY







BRAHMA Force: The Assault on Beltlogger 9

Пройдите игру за два часа. Запишитесь на карточку памяти. Затем подождите пока не появится надпись **Press Start.** Нажмите старт. Войдите в новую опцию **Special** и в вашем распоряжении будет много полезных опций.

Tigershark

Коды уровней.



AKULA – Уровень 2
PASHA – Уровень 3
MIRAS – Уровень 4
NAKAT – Уровень 5
REZKY – Уровень 6
TUCHA – Уровень 7
ZARYA – Уровень 8
VOSTA – Уровень 9
Более мощное оружие: Введите пароль **RUBLE**
Уменьшенная гравитация: Введите пароль **SOYUZ**
Секретная игра: Введите пароль **SNEEG**

Просмотр всех видеозаставок: Введите пароль **KIEV**
Рекламный ролик новой игры: Введите пароль **BUGGY**

TNN Motor Sports Hardcore 4x4

Для начала выберите режим гонок **«Time Trial».** Затем войдите в **«Start Race»** и в меню **«Edit Names»** введите **RAINFROG**
Нажмите два раза на треугольник. Теперь вам доступен новый погодный режим **Froggy weather.**
Проделайте то же самое, но введите код **MAINLINE.** Теперь вам доступна новая машина.

Command & Conquer

Коды всех уровней при игре за NOD.

Уровень 2: **C99FAXKW8**
Уровень 3: **RZNLQZ3NL**
Уровень 4: **W1954XWLF**
Уровень 5: **W15DASRS8**
Уровень 6: **8PH1MR53W**
Уровень 7: **GTJKWOJDK**
Уровень 8: **YKK424K3D**
Уровень 9: **874LCPUT4**
Уровень 10: **A8SHPAHXW**
Уровень 11: **OX3UKOP94**
Уровень 12: **QGDUMSK2J**
Уровень 13: **SZP09VDSB**



Test Drive Off-Road

Новые трассы и машины.

Войдите в опцию «Drivers Name Entry» и введите следующие коды для различных результатов:

4X4: **SPRINTER**
Hot Rod: **FIFTY**
Monster Truck: **BEEFY**
Stock Car: **LOWRIDER**
Седьмая трасса: **FRIENDLY**
Все 12 трасс: **ALLTRACK**

The Incredible Hulk The Pantheon Saga



Коды уровней

Уровень 2: **603EE0C530**
Уровень 3: **B08E0F0802**
Уровень 4: **000026B698**
Уровень 5: **40074DFF12**

Time Commando

Пополнение здоровья.

Нажмите на паузу и выберите **Sound FX.** Затем введите следующий код:
X, Треугольник, Треугольник, O, X, Треугольник, Треугольник, O, Квадрат, Квадрат, X.

Секретный уровень.

В окне ввода паролей введите: **COMMANDO**

Пароли уровней:

Roman Empire: **TUHOUEFY**
Japanese: **ADSAZGLY**
European Middle Ages: **ZJFKYGLZ**
Conquistadors: **EBELPWNF**
Western: **EVXGPWNN**
Modern Wars: **ENQOEQHJ**
Future: **NDWMHGEC**
Beyond Time: **XEMJBDFS**

The Adventures of Lomax

Пароли уровней.
Уровень:

3. Квадрат, Квадрат, Квадрат, Треугольник, X, Квадрат, Круг, Треугольник.
4. Треугольник, Круг, Квадрат, Треугольник, Круг, Квадрат, Круг, X.
5. X, Круг, X, Треугольник, X, Квадрат, Круг, X.
6. Квадрат, X, Треугольник, Круг, Круг, Круг, Круг, X.
7. X, Треугольник, Круг, Круг, Круг, Квадрат, Круг, X.
8. Треугольник, Треугольник, Квадрат, Круг, Круг, Квадрат, Круг, X.
9. X, Круг, X, Круг, X, X, Круг, X.
10. Треугольник, Квадрат, Треугольник, Квадрат, X, X, Круг, X.
11. Круг, Квадрат, Круг, Квадрат, X, X, Круг, X.
12. Квадрат, Квадрат, Квадрат, Квадрат, X, Квадрат, Круг, Квадрат.
13. X, X, X, Квадрат, X, X, Круг, Квадрат.
14. Квадрат, Треугольник, Круг, X, X, Треугольник, Квадрат, X.
15. Круг, Треугольник, Квадрат, X, X, Треугольник, Круг, X.



16. Треугольник, Треугольник, X, X, X, Треугольник, Квадрат, X.
17. Квадрат, X, Треугольник, Треугольник, Квадрат, Треугольник, Квадрат, X.
18. X, X, Круг, Треугольник, Квадрат, Треугольник, Квадрат, X.
19. Треугольник, X, Квадрат, Треугольник, Квадрат, Треугольник, Квадрат, X.
20. Круг, X, X, Треугольник, Квадрат, Треугольник, Квадрат, X.
21. Квадрат, Квадрат, Треугольник, Круг, Квадрат, Треугольник, Квадрат, X.
22. X, Квадрат, Круг, Круг, Квадрат, Треугольник, Квадрат, X.

СЕКРЕТЫ & КОДЫ

SEGA SATURN

Fighters Megamix

Основные приемы секретных героев.

G (Guard) – Блок
P (Punch) – Удар рукой
K (Kick) – Удар ногой

Rentahero

Elbow Strike – **вперед, вперед + P**
Flying Kick – **вперед, вперед + K**
Turnaround Kick – **назад, назад, K**
Hop Spin Kick – **вверх + K**
Hop Forward Kick – **вверх/вперед + K**
Ground Kick – **вниз/вперед, K**
Ground Smash – **вниз, вниз, вперед, вперед + P**
Electricity – **вниз, вниз/вперед, вперед + P**
Wall Throw – **вперед, P + G**
Back Crush(рядом со стеной) – **вперед + P + G**
Punch Combo – **P, P, P**
Punch Sweep Combo – **P, P, вниз + K**
Punch Kick Combo – **P, P, K**
Elbow Combo – **вперед, вперед + P, P, P**
Mid-kick Combo – **P, P, P**
Triple Kick Combo (со спины) – **P + G**

Siba

Sword Strike – **назад, назад + P**
Sword Lunge – **вперед, вперед + P**
Ground Sword Jab – **вниз + P**
Twist Punch – **P + K**
Ground Kick – **вниз + K**
Elbow Strike – **вперед + P**
Hop Spin Kick – **вверх + K**
Forward Spin Kick – **вверх/вперед + K**
Uppercut Combo – **вниз/вперед + P, вниз/вперед + P, вниз/вперед + P**

Janet

Elbow Strike – **вперед + P**
Sweep Uppercut – **вниз/вперед + P**
High-mid Kick – **K, K**
Elbow Strike Chop – **вперед + P, P**
Palm Strike – **назад, назад + P + K**
Turnaround Elbow – **вперед, вперед + P**
Low Elbow – **вперед, вперед + P + K**
Gun Shot – **назад, вперед + G + K**
Ground Chop – **вниз/вперед + P**
Wrist Toss – **вниз/вперед, вперед + P + G**
Slap Throw – **вперед + P + G**
Overhead Toss – **назад + P + G**
Linking Throw – **вперед, вниз/вперед, вниз, вниз/назад, назад + G + P, G + P**
Punch Kick Combo – **P, K**

Urabahn

Mid Elbow Strike – **вперед, вперед + P**
Super Punch – **вниз, вниз/вперед + P**
Hop Spin Kick – **вверх + K**
Twist Punch – **назад, P + K**
Lunge Punch – **вниз, вниз/вперед, вперед + P**
Hop Spin Kick – **вверх/вперед + K**
Palm Smash – **вниз + G + P + K**
Head Butt – **G + P + K**
Elbow Smash – **назад, назад, P**
Overhead Toss – **назад + P + G**
Wall Smash (у стены) – **вперед + P + G**
Twist Throw (сбоку) – **P + G**
Ground Combo – **вниз + P, P**
Uppercut Combo – **вниз/вперед + P, вниз/вперед + P, вниз/вперед + P**

Bark

Hand Clap – **вперед, вперед + P**
Power Punch – **назад, назад + P**
Lunging Twist Punch – **вверх/вперед + P**
Ground Stomp – **вниз + K**
Belly Attack – **назад + P + K**
Spin Attack – **P + K**
Punch Combo – **P, P**
Punch Bash Combo – **P, P, вниз/вперед + P**
Head Smash – **вниз, вниз + P + G**
Side Toss – **назад, вперед, назад + P + G**
Turn and Throw – **вперед + P + G**
Bowling Throw – **вниз/вперед, вниз/вперед + P + G**

Bean

Mule Kick – **вперед, вперед + K**
Bomb Toss – **вперед, вперед + P**
Stomp Kick – **назад, назад/вверх + K**
Ground Bomb – **вниз + P**
Lunge Kick – **G + K**
Ground Stomp – **вниз/назад + K**
Peck Combo – **P, P, P, P**
March Combo – **K, K, K**
Floating Kick Combo – **вверх + P, P, P**
Mid-kick combo – **вниз/вперед + K, K, K**

Deku

Mid Kick – **вниз/вперед + P**
Ground Stomp – **вниз + K**
Hop Spin Kick – **вверх + K**
Hop Forward Spin Kick – **вверх/вперед + K**
Knee Strike – **вперед, вперед + K**
Back Flop Kick – **вверх/назад + K**
Overhead Smash – **вверх/вперед + P**
Belly Flop – **вверх/назад + P**
Bowling Throw – **G + P**
Wall Smash (у стены) – **P + G**

Meat

Karate Chop – **вперед, вперед + P**
Hopping Kick – **вниз, вверх + K**
Head Slam – **вперед, вперед + G + P + K**
Neck Breaker (со спины) – **P + G**
Face Dive – **вверх + P**
Bowling Toss – **P + G**
Overhead Toss – **вниз, вперед + P + G**
Double Punch Combo – **вперед + G + P + K, вниз + P**
Uppercut Combo – **P, вниз/вперед + P**
Triple Swinging Punch combo – **назад, вперед + P, P, P**

Hornet

Remove frame – **назад, назад + P + K**
Run (издалека) – **вперед, вперед + P**
Strong High Kick – **вперед, вперед + K**
Side Attack – **вперед, вперед, вперед + K**
Power Punch – **вниз, вниз/вперед, вперед + P**
Double Wheel Kick – **вниз/вперед + K**
Upper Body Smash – **вперед, вперед + P**
Super Punch – **вперед + P, вперед, вперед + P**
Elbow Smash – **назад + P**
Wheel Grind – **P + G**
Trip Throw – **назад + P + G**
Punch Combo – **вниз + P, P**

СЕКРЕТЫ & КОДЫ

NINTENDO 64

Star Wars: Shadows of the Empire

Сначала введите имя: **(Пробел)Wampa(два пробела)Stompa** для того, чтобы коды заработали. Кроме этого вы должны играть на среднем уровне сложности, а управление должно быть установлено в режиме «traditional».

Играть за Wampa

Нажмите одновременно влево на крестовине и правую кнопку **C,** затем вверх на крестовине, а потом правую кнопку **C.**

Пилотировать AT-ST

Проделайте тоже самое, но на первом уровне.

Играть за Stormtrooper'a

Нажмите одновременно вправо на крестовине и правую кнопку **C,** затем вверх на крестовине и затем правую кнопку **C.**

Секретная фотография

Введите имя: **(пробел)Credits.** Просмотрите титры до конца. Нажмите **старт.** На главном меню нажмите на аналоговом штурвале **вверх\вправо.**

Мощное оружие.

Введите имя **«(пробел)Jabba»** на уровне сложности Jedi. Теперь все ваше оружие будет в несколько раз мощней.

N64 Doom

Все пароли на все уровни

Уровень сложности: Be gentle!

Уровень 02: cdp8 9bj2 68zt svk?
Уровень 03: cxm8 9bjy 681t jvk?
Уровень 04: ddk8 9bjt 683s 9vk?
Уровень 05: dxh8 9bjp 685s 1vk?
Уровень 06: fdf8 9bjk 687s svk?
Уровень 07: fxc8 9bjf 689s jvk?
Уровень 08: gd?8 9bc? 69br ?bk?
Уровень 09: gx88 9bc6 69dr 2bk?
Уровень 10: hd68 9bc2 69gr tbk?
Уровень 11: hx48 9bcy 69jr kbk?
Уровень 12: jd28 9bct 69lq ?bk?
Уровень 13: jx08 9bcp 69nq 2bk?
Уровень 14: kdy8 9bck 69qq tbk?
Уровень 15: kxw8 9bcf 69sq kbk?
Уровень 16: lft8 9bb? 69vp ?vk?
Уровень 17: lyr8 9bb6 69xp 2vk?
Уровень 18: mfp8 9bb2 69zp tvk?
Уровень 19: mym8 9bby 691p kvk?
Уровень 20: nfk8 9bbt 693n ?vk?
Уровень 21: nyh8 9bbp 695n 2vk?
Уровень 22: pff8 9bbk 697n tvk?
Уровень 23: pyc8 9bbf 699n kvk?
Уровень 24: qf?8 9bf? 6?bm ?bk?
Уровень 25: qy88 9bf6 6?dm 2bk?
Уровень 26: rf68 9bf2 6?gm tbk?
Уровень 27: ry48 9bfy 6?jm kbk?
Уровень 28: sf28 9bft 6?ll ?bk?
Уровень 29: sy08 9bfp 6?nl 2bk?
Уровень 30: tfy8 9bfk 6?ql tbk?
Уровень 31: tyw8 9bff 6?sl kbk?
Уровень 32: vbt8 9bd? 6?vk 9vk?

Bring it on!

Уровень 02: cjpr 9bj1 68z? qvk?
Уровень 03: c1mr 9bjx 681? gvk?
Уровень 04: djkr 9bjs 6839 7vk?
Уровень 05: d1hr 9bjn 6859 zvk?
Уровень 06: fjfr 9bjj 6879 qvk?
Уровень 07: f1cr 9bjd 6899 gvk?
Уровень 08: gj?r 9bc9 69b8 8bk?
Уровень 09: g18r 9bc5 69d8 0bk?
Уровень 10: hj6r 9bc1 69g8 rbk?
Уровень 11: h14r 9bcx 69j8 hbk?
Уровень 12: jj2r 9bcs 69l7 8bk?
Уровень 13: j10r 9bcn 69n7 0bk?
Уровень 14: kjyr 9bcj 69q7 rbk?
Уровень 15: k1wr 9bcd 69s7 hbk?
Уровень 16: lktr 9bb9 69v6 8vk?
Уровень 17: l2rr 9bb5 69x6 0vk?
Уровень 18: mkpr 9bb1 69z6 rvk?
Уровень 19: m2mr 9bbx 6916 hvk?
Уровень 20: nkkr 9bbs 6935 8vk?
Уровень 21: n2hr 9bbn 6955 0vk?
Уровень 22: pkfr 9bbj 6975 rvk?
Уровень 23: p2cr 9bbd 6995 hvk?
Уровень 24: qk?r 9bf9 6?b4 8bk?
Уровень 25: q28r 9bf5 6?d4 0bk?
Уровень 26: rk6r 9bf1 6?g4 rbk?
Уровень 27: r24r 9bfx 6?j4 hbk?
Уровень 28: sk2r 9bfs 6?l3 8bk?
Уровень 29: s20r 9bfn 6?n3 0bk?
Уровень 30: tkyr 9bfj 6?q3 rbk?
Уровень 31: t2wr 9bfd 6?s3 hbk?
Уровень 32: vgtr 9bd9 6?v2 7vk?

I own Doom!

Уровень 02: cnn8 9bj0 680t nvk?
Уровень 03: c5l8 9bjw 682t dvk?
Уровень 04: dnj8 9bjr 684s 5vk?
Уровень 05: d5g8 9bjm 686s xvk?
Уровень 06: fnd8 9bjh 688s nvk?
Уровень 07: f5b8 9bjc 68?s dvk?
Уровень 08: gn98 9bc8 69cr 6bk?
Уровень 09: g578 9bc4 69fr ybk?
Уровень 10: hn58 9bc0 69hr pbk?
Уровень 11: h538 9bcw 69kr fbk?
Уровень 12: jn18 9bcr 69mq 6bk?
Уровень 13: j5z8 9bcm 69pq ybk?
Уровень 14: knx8 9bch 69rq pbk?
Уровень 15: k5v8 9bcc 69tq fbk?
Уровень 16: lps8 9bb8 69wp 6vk?
Уровень 17: l6q8 9bb4 69yp yvk?
Уровень 18: mpn8 9bb0 690p pvk?
Уровень 19: m6l8 9bbw 692p fvk?
Уровень 20: npj8 9bbr 694n 6vk?
Уровень 21: n6g8 9bbm 696n yvk?
Уровень 22: ppd8 9bbh 698n pvk?
Уровень 23: p6b8 9bbc 69?n fvk?
Уровень 24: qp98 9bf8 6?cm 6bk?
Уровень 25: q678 9bf4 6?fm ybk?
Уровень 26: rp58 9bf0 6?hm pbk?
Уровень 27: r638 9bfw 6?km fbk?
Уровень 28: sp18 9bfr 6?ml 6bk?
Уровень 29: s6z8 9bfm 6?pl ybk?
Уровень 30: tpx8 9bfh 6?rl pbk?
Уровень 31: t6v8 9bfc 6?tl fbk?
Уровень 32: vls8 9bd8 6?wk 5vk?

Watch me die!

Уровень 02: csnr 9bjz 680? lvk?
Уровень 03: c9lr 9bjv 682? bvk?
Уровень 04: dsjr 9bjq 6849 3vk?
Уровень 05: d9gr 9bjl 6869 vvk?
Уровень 06: fsdr 9bjg 6889 lvk?
Уровень 07: f9br 9bjb 68?9 bvk?
Уровень 08: gs9r 9bc7 69c8 4bk?
Уровень 09: g97r 9bc3 69f8 wbk?
Уровень 10: hs5r 9bcz 69h8 mbk?
Уровень 11: h93r 9bcv 69k8 cbk?
Уровень 12: js1r 9bcq 69m7 4bk?
Уровень 13: j9zr 9bcl 69p7 wbk?
Уровень 14: ksxr 9bcg 69r7 mbk?
Уровень 15: k9vr 9bcb 69t7 cbk?
Уровень 16: ltsr 9bb7 69w6 4vk?
Уровень 17: l?qr 9bb3 69y6 wvk?
Уровень 18: mtnr 9bbz 6906 mvk?
Уровень 19: m?lr 9bbv 6926 cvk?
Уровень 20: ntjr 9bbq 6945 4vk?
Уровень 21: n?gr 9bbl 6965 wvk?
Уровень 22: ptdr 9bbg 6985 mvk?
Уровень 23: p?br 9bbb 69?5 cvk?
Уровень 24: qt9r 9bf6 6?c4 4bk?
Уровень 25: q?7r 9bf3 6?f4 wbk?
Уровень 26: rt5r 9bfz 6?h4 mbk?
Уровень 27: r?3r 9bfv 6?k4 cbk?
Уровень 28: st1r 9bfq 6?m3 4bk?
Уровень 29: s?zr 9bfl 6?p3 wbk?
Уровень 30: ttxr 9bfg 6?r3 mbk?
Уровень 31: t?vr 9bfb 6?t3 cbk?
Уровень 32: vqsr 9bd7 6?w2 3vk?

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

REDNECK RAMPAGE

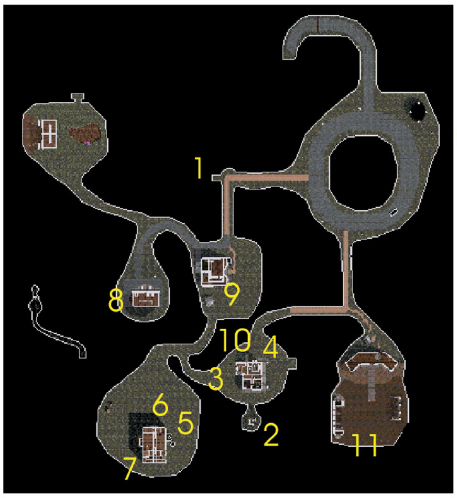
СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Чем хороша эта игра, так это простым деревенским юмором и непередаваемыми звуком и музыкой. В техническом плане она, конечно, уже не передовой край, но вполне может доставить удовольствие не помешанным на «полной трехмерности» любителям пострелять.

Предложенная тактика прохождения, возможно, не содержит всех-всех-всех секретов (часть из которых порой и не нужна), но описания всех по-настоящему «тонких» мест и решения головоломок с гарантией присутствуют в нижеследующем описании.

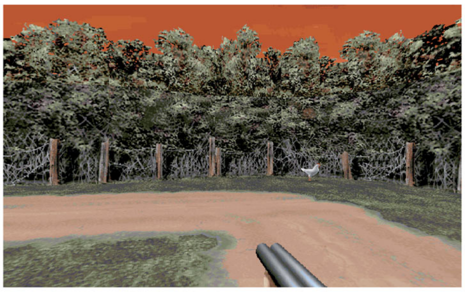
Эпизод 1 – Outskirts

Уровень 1 – Taylor Town.



1. Прежде всего залезьте в кусты – здесь вы найдете культовое оружие всех doom'алок, незаменимую в ближнем бою двустволку!

2-3. Как вы думаете, можно без осо-

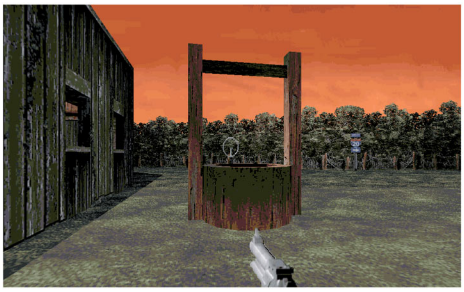


бых усилий решить проблемы водоснабжения? Все очень просто – надо всего лишь соединить колодец с туалетом типа



«сортир». Ну а вы тоже можете получить от этого сооружения пользу: в районе колодца (под водой, разумеется!) припрята-





на двустволка.

4. Залезьте в камин – на полочке есть некоторое количество еды. Только делать это надо быстро, а то сожжете все пятки.

5. Взорвите стенку цилиндрической



емкости, и вы получите доступ внутрь здания.

6. На краю блока прессованного сена



лежит первый ключ – придется попрыгать по соседним блокам.

7. В этом же здании выберитесь на крышу. Пошарив по ней, можно найти несколько полезных предметов. Соберите их!

8. Вы думаете, мы предлагаем вам покопаться в мусоре? Не сейчас. На этот раз







мусорный контейнер используется для проникновения на крышу очередного здания.

9. С помощью ключа открываем дверь и попадаем в ранее недоступное место. Из-за края шкафа слева торчит кончик второго ключа – он-то нам и нужен.



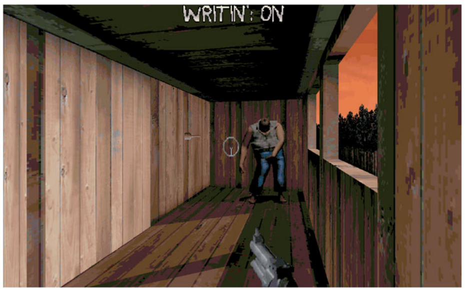


10. Залезайте в подвал, вас там ждет последний ключ. Отодвинув



стеллаж, вы получите доступ в секретную комнату.

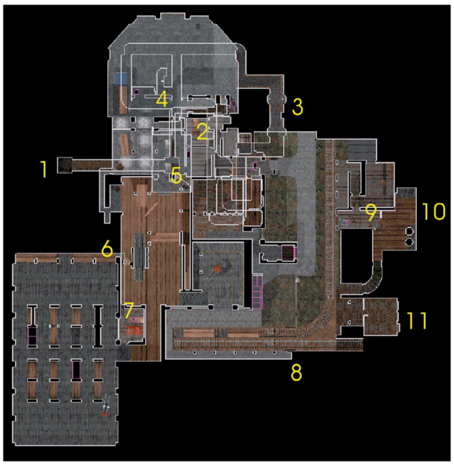
11. Наконец-то мы нашли Бубу – значит и дорожка к свинье где-то здесь. Стукнем нашего дорогого братца монтиров-



кой по темечку (ха-ха-ха) и переходим на новый уровень.

Уровень 2 – Lumberland.

1. Перебейте монстров и вылезайте



на берег. Переключив тумблер, ныряйте и забирайтесь в коллектор. По нему вы



проникнете на территорию лесопилки.

2. Нажмите кнопку на тумбе стола и спускайтесь в подвал.



3. Нажмите на четыре кнопки – появится проход.



4. Переключите тумблер – он откроет дверь в комнату, где вы сможете славно поразвлечься и найти первый ключ.



5. Нажмите на эту кнопку и быстро бегите через лесопильный станок (ключ на нем – типичный глюк, не тратьте на него времени).



6. Ворвитесь на склад готовой продукции, перебейте всех и заберитесь на штабель досок у стены. Выбейте решетку и полезайте в воздуховод.

7. Вот они – целых два ключа!





8. Разблокируйте тумблер и откройте ворота.

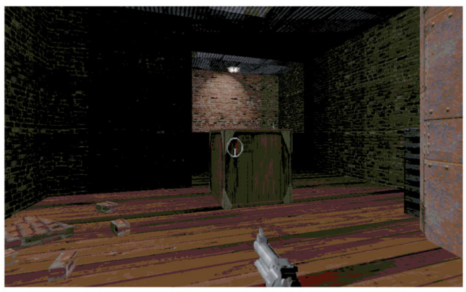


9. Бросьте динамитную шашку в угол - стена разлетится, и появится лаз в другую комнату.



10. Очень аккуратно пододвиньте ящик, чтобы с его помощью запрыгнуть на полку и переключить рубильник.



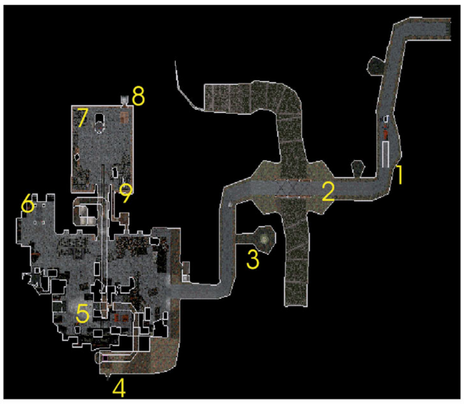


11. Выпрыгиваем в окно. Кто это так радостно машет нам ручкой? Да это же Буба! Значит, правильной дорогой идем, товарищи.





Уровень 3 – Junkyard.



1. Видите большой рефрижератор? Перебейте монстров и смело забирайтесь внутрь – там лежат еда и патроны.



2. Прыгайте в реку (она мелкая) и пошарьте с обеих сторон моста.



3. Слева от дороги монстры разожгли костерок и жарят свинину. Пора показать им, кто первый парень на деревне. Ну а их вещички нам и самим пригодятся.

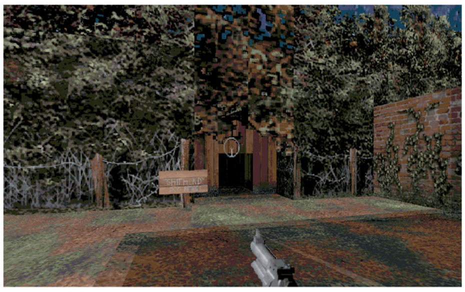


4. Хорошенько осмотритесь. Заметили? Если вы думаете, что это конура, то вы ошибаетесь. Это лифт, и он доставит вас в подземелье. Там лежит первый ключ – от ворот.



5. Залезайте в отверстие под спрессованными машинами – это одно из секретных мест (secret place)!

6. В прессе для машин находится первый ключ. Для того, чтобы его







достать, необходимо нажать на кнопку, быстро скользнуть внутрь и взять ключ. Затем выстрелите в кнопку и выбирайтесь наружу.

7. Заберитесь на ящики и с них запрыгните на лестницу, по которой заберитесь на башню. Внутри вас ждет последний ключ. Кстати, этот ключ хорошо охраняется, так что будьте готовы к бою.

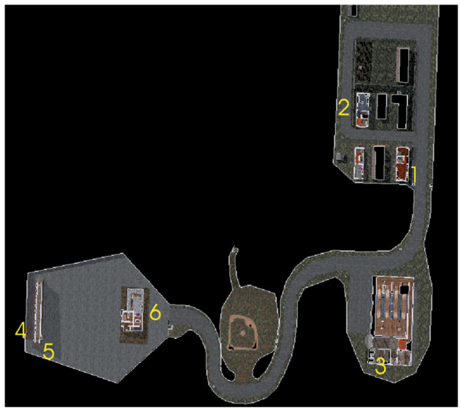


8. А вот и наш заблудший братец! По башке его!



Также можете полазить во всякие дырки, попрыгать по ящикам и карнизам, но ничего особенно интересного нам найти не удалось.

Уровень 4 – Drive-In.



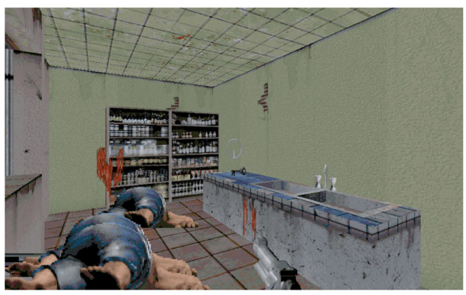
1. Что может храниться в холодильнике? Конечно же, еда и пиво! Кстати, заглядывайте во все холодильники – что-нибудь полезное найдете почти всегда (мы же больше не будем о них упоминать).



2. Внимательно осматривая коттеджи, обнаруживаем в одном из них лежащий на тумбочке ключ.



3. Возвращаемся немного назад и проникаем в здание. Немного побродив и постреляв в мешающих монстров, находим на раковине второй ключ. Можно еще поиграть на кегельбане, но это, господа, чисто для души.



4. За киноэкраном вы найдете мусорный контейнер и ящик. Оба этих предмета нужны для того, чтобы забраться наверх. Придвиньте ящик к контейнеру



(ведь если ящик можно двигать, значит это для чего-то нужно!) и влезайте на него.



5. По лесенке залезьте внутрь экрана и заберите третий ключ.

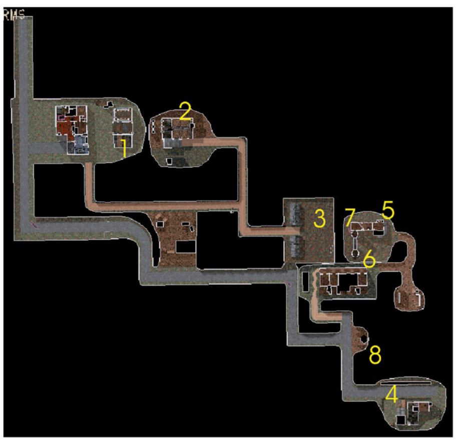


6. Буба ждет нас на крыше, радостно вскрикивая. Ату его!



Единственный секрет на уровне связан со смерчами. Необходимо изловчиться и дать им забросить вас на крышу коттеджа. Там можно запастись едой.

Уровень 5 – Dairyair Farms.



1. По лесенке заберитесь на карниз, пройдите по тросику (акробат, однако!) и через окно вылезайте на крышу – награда ждет вас!



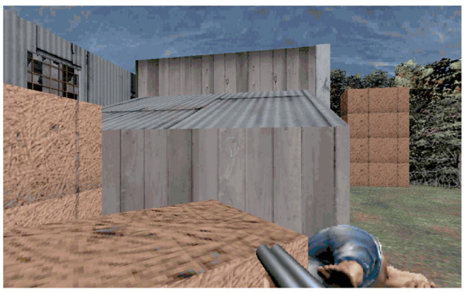
2. Переключив рубильник, расположенный на тыльной стороне здания, открываем дверь. Заходим внутрь и слева от печки обнаруживаем первый ключ, с помощью которого открываем ну очень большие ворота.



3. Желающие искупаться и набрать патронов могут на пасеке нырнуть в колодец.



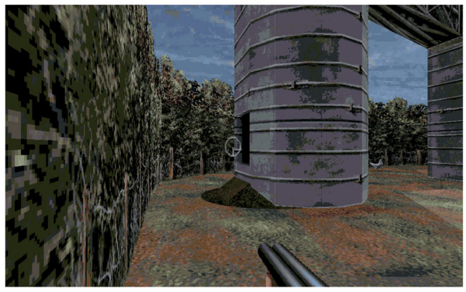
4. В этом месте на крыше лежит второй ключ.



5. С помощью ключа откройте решетку и переключите тумблер.



6. Залезьте в открывшееся в трубе отверстие и проникните в здание.

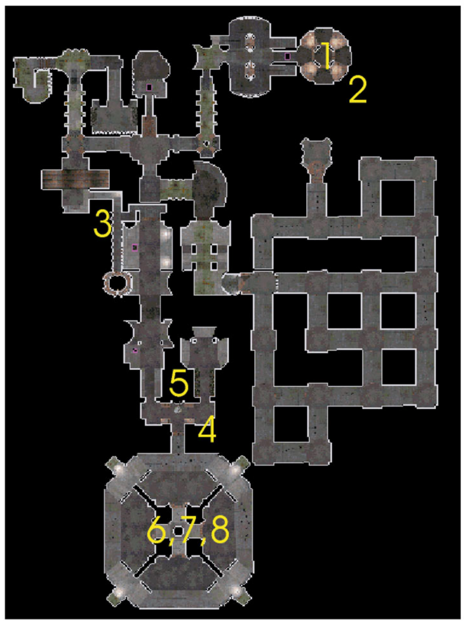


7. Последний ключ уже ждет вас.



8. На этом уровне Буба видно взял выходной (или просто упился вдрызг и где-то спит), поэтому смело ныряйте в бочку.





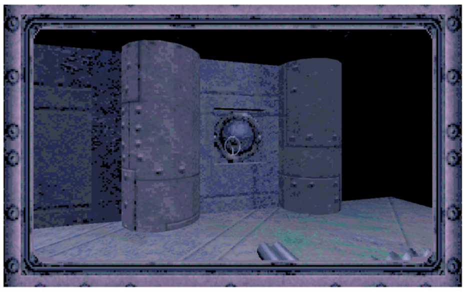
Уровень 6 – Severs

1. Подойдите к колонне и ныряйте.

2. Вам необходимо найти и нажать четыре кнопки, после чего про-







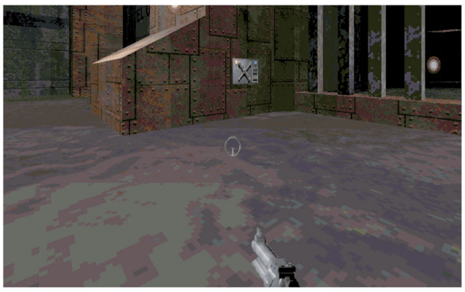
никайте внутрь колонны, и, погрузившись поглубже, вы обнаружите тоннель, который выведет вас в новое место.

3. В стене есть отличающаяся по цвету



панель – откройте ее.

4. Этот штурвал откроет вам дорогу к



концу уровня.

5. На этом рисунке находится ключ к

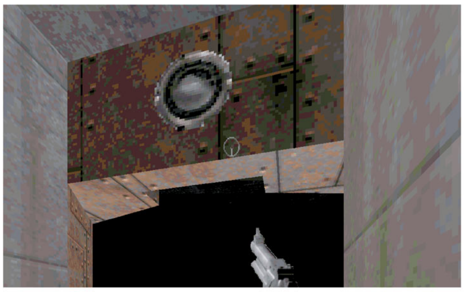


выходу из зловонных лабиринтов.

6, 7, 8. Заберитесь в нишу, где стоит пакет. Подняв голову вверх, вы обнаружите кнопку. Выстрелите в нее. После этого нажмите в





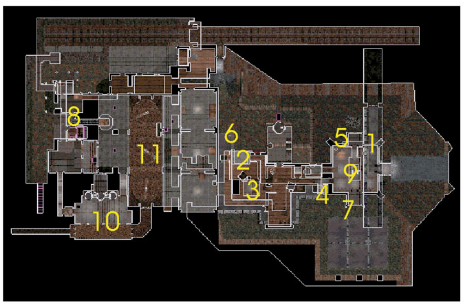




открывшихся комнатах только те кнопки, которые отмечены на схеме 5 единицей (только две!). После этого ныряйте в бочку.

Примечание. Надо отметить, что уровень этот довольно запутанный. Местами вам встретятся скрытые водой колодцы, а в одном месте на карниз необходимо вскарабкаться по обрывку цепи. Очень хорошо, если у вас будет устройство для ныряния – путешествия под водой здесь продолжительны.

Уровень 7 – Smeltin Plant.



1. Наконец-то канализация пройдена! Взбирайтесь на уступ и вперед, к солнцу, свежему воздуху и новым приключениям!

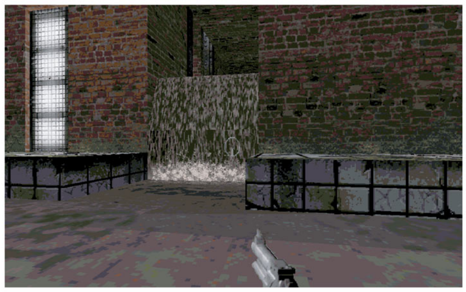
2. Взберитесь на ящики и взорвите исцарапанный. Вам откроется доступ в другую комнату.

3. Откройте дверь и опять взорвите ящик. В нем вы обнаружите первый ключ.

4. Нажмите на кнопку и бегите к началу уровня, в контрольную комнату.



5. Переключите тумблер – он поднимет мешающую вам стенку.











6. Идите к облицованной кафелем канаве и ныряйте.





7. В углу скромно и незаметно лежит второй ключ.



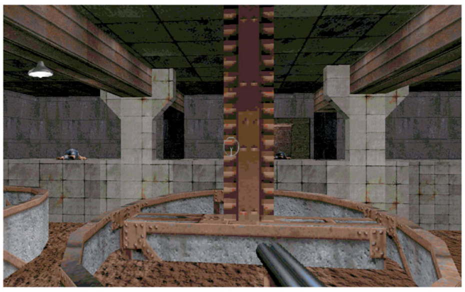
8. Пройдите по транспортеру, потом полезайте в тоннель.



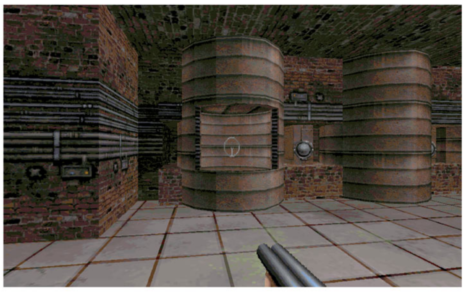
9. Последний ключ лежит на выступе недалеко от входа на уровень.

10. Вот тут весьма гнусное место. Нажмите на кнопки и откройте дверки в колоннах. Ныряйте в левую, поднырните под стенку и переключите тумблер. Выныривайте и с помощью кнопок поднимите прутья, перекры-





вающие проход в правой колонне. Учтите, что они могут занимать несколько положе-



ний, причем то, что вы смогли забраться внутрь, еще не гарантирует беспрепятственного выхода. Переключите тумблер – он откроет последнюю дверь.

11. Переберитесь на другой край бассейна и переключите тумблер.

Затем ныряйте в центральную емкость и опускайтесь почти до самого дна. Поплавав по тоннелям, вы выныриваете в гнезде главной инопланетной твари (в этом эпизоде). Тут вам и двустволка в руки.

Бог в помощь, господа!



Юрий ПОМОРЦЕВ

Dungeon Keeper



Первые советы

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ

Отнести эту игру к какому-либо известному доселе жанру не так уж просто. **Dungeon Keeper** является настоящим хитросплетением идей (и, надо отметить, весьма удачным), взятых из самых разных игрушек. Может быть, **Dungeon Keeper** и не суждено стать открывателем нового жанра, но то, что игра не похожа ни на одну из существующих — это факт.

Основная концепция заключается в следующем. Вы, как хранитель подземелья, должны внести сумятицу и разрушения в отвратительный счастливый мир, располагающийся на поверхности. Для воплощения своих черных замыслов вы можете использовать любые приемы, которые недоступны тупым служителям добра — хитрость, подлость, коварство...

Чтобы накопить достаточно сил для уничтожения сил Света, вам нужно зазывать в темные лабиринты всяческих дьявольских тварей. Для этого им нужно обеспечить кров, еду и безбедное существование. По большому счету, «верноподданным» глубоко на вас плевать, и если вы упадете в их глазах (задержите выплаты, не представите жилых помещений и т.д.), они немедленно вас покинут. Учтите это.

Помните, мир Зла имеет множество недостатков. Полагайтесь только на себя, не особенно доверяйте как врагам, так и слугам. Основное ваше оружие — золото и магия. Последняя просто необходима для успешной борьбы с противником.

ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС

Итак, после стартового ролика и некоторых манипуляций вы переноситесь в подземелье, которое необходимо благоустраивать и защищать от врагов. Ваши основные слуги — бесы. Они настоящие работяги и делают всю черную и муторную работу — роют ходы, захватывают комнаты, копаются в библиотеках и мастерских. В общем, это основная рабочая сила в игре. В принципе, чем больше у вас бесов, тем быстрее будут прокладываться тоннели и т.п., но расходы на содержание могут себя и не оправдывать.

Указатель мышки при наведении на чертенка (и вообще любой другой юнит) принимает форму кисти. Щелкните правой кнопкой, и вы дадите ему хорошую затрещину — в итоге он потеряет немного здоровья, но будет действовать какое-то время более проворно. Если вы щелкнете левой кнопкой, то бес окажется пойманным за шкирку, и, оттащив его в нужное место, щелкните правой кнопкой — он будет отпущен. Таким образом, можно хватать до восьми бесов и потом отпускать их (в обратном порядке — первый попался, последним отпущен). Клавиша «**Backspace**» возвращает бесов на те места, откуда они были взяты (также в обратном порядке). Собственно, все вышеперечисленные манипуляции верны и для абсолютно любых ваших юнитов, причем необязательно одного вида. Зачем перетаскивать юниты из комнаты в комнату, вам станет понятно чуть позже.

Главный ваш объект — Сердце Подземелья. Если оно будет уничтожено, то миссия считается проигранной. Охраняйте его как зеницу ока!

Как прорыть ход? Очень просто — щелкните левой кнопкой на каком-нибудь участке скалы, примыкающем к вашей пещере. Туда немедленно отправится бес, и через пару секунд кусок породы с грохотом обрушится. Еще через пару секунд завал будет убран, а территория будет приплюсована к вашим владениям. Если вы хотите прорыть большой тоннель или освободить от пород достаточно большое по площади помещение, удерживайте левую кнопку мыши и водите курсором.

Самой главной особенностью игры является возможность вселения в любое из существ. Для этого щелкните на монстре, удерживая нажатой клавишу «**Shift**». В принципе, вселение — это самое первое заклинание, которое доступно почти всегда (за исключением ряда особых случаев).

В левом верхнем углу будет общая карта. Ее масштаб можно менять с помощью клавиш «**+**» и «**-**», а стрелки в комбинации с «**Ctrl**» позволяют крутить карту.

Прямо под картой находится число, которое показывает все ваши финансы. Учтите, что золотые — это единственный ресурс в игре; золото идет на содержание тварей, присягнувших встать под ваши знамена, на строительство новых комнат и даже на использование заклинаний(!). Поэтому постарайтесь внимательно следить за этим показателем, если вы, скажем, не сумеете расплатиться с тварями в день платежа, то они просто-напросто покинут ваши ряды.

Еще ниже находятся пять иконок, которые являются основными рычагами управления. По порядку:

Иконка с изображением знака вопроса — здесь вы получаете информацию о вашем подземелье и о ваших подданных. Две иконки вверху определяют характер поведения войск на поле брани. Первая (с изображением решетки) означает, что противник должен не уничтожаться, а браться в плен (с последующим помещением в тюрьму); вторая (с изображением бегущего юнита) означает, что получив серьезные повреждения, юнит должен срочным образом отправляться на лечение. Эти иконки никак не связаны друг с другом и могут быть включены или выключены в любых комбинациях. Далее располагаются несколько индикаторов полос. Первый — день зарплаты. По достижению максимума все юниты приходят получать деньги из казны. Второй — индикатор окончания исследования нового заклинания или комнаты (подробности ниже). Третий — прогресс изготовления объекта в мастерской (подробности ниже). Далее идет число, указывающее количество комнат, затем общее число ваших юнитов.

Иконка с изображением странного ромбика с ножками. На самом деле, это иконка комнат. Всего имеется пятнадцать ячеек (соответственно комнат). Последняя, шестнадцатая служит для продажи комнаты (вы получаете половину суммы). Какие могут быть варианты... Если в ячейке есть знак вопроса, то это значит, что вы можете со временем сделать доступным этот тип комнат. Если ячейка с изображением комнаты вдавлена, то это значит что комната доступна для строительства, но вы еще не построили ни одной такой комнаты. Поднятая ячейка символизирует то, что была построена хоть одна комната, причем нажатие на ячейку будет последовательно перемещать вас по этим комнатам.

Иконка с изображением книги, вашей волшебной книги. В игре имеется пятнадцать заклинаний (естественно, доступны сразу далеко не все). Все заклинания подразделяются на две группы: действующие на живых существ и действующие на неживую материю. К первым, например, относятся ускорение (**Speed**), удар молнии (**Lightning**), добавить здоровья (**Heal**); ко вторым же — взгляд зла (**Evil Eye**) и др. (подробный список — в конце руководства). Применяются заклинания очень просто: щелкните сначала на иконке нужного заклинания, а затем на существе (если это заклинание первого типа) или на том месте, где применяется заклинание (если заклинание второго типа). Учтите очень важную особенность наложения заклинаний: если некоторое время держать нажатой левую кнопку мыши, то магическая сила будет увеличиваться (что, впрочем, повлечет за собой дополнительные расходы). В чем будет выражаться усиление мощности заклинания? Например, оно будет работать дольше (**Evil Eye**) или нанесет противнику больший урон (**Lightning**). Если же заклинание применяется просто щелчком мыши, то это значит, что его сила и стоимость минимальны.

Иконка с изображением молотка. Ваша мастерская. Здесь производятся все ловушки (**traps**) и двери (**doors**). Для их производства необходима лишь рабочая сила и, естественно, время. Всего существует шесть типов ловушек и четыре типа дверей, о которых мы расскажем в конце руководства. Ловушки создают помехи отрядам противника, а двери загораживают проход всем юнитам (закрытая дверь изображается вместе с маленьким клю-

чиком), в том числе и вашим. Таким образом, двери очень удобно использовать еще и для изоляции ваших помещений, добиваясь более четкой организации структуры подземелья. По поводу ловушек есть одна маленькая хитрость. Свои ловушки вы прекрасно видите, и ваши юниты беспрепятственно проходят через них, зато противник их совершенно не видит! Но верно и обратное: вражеские ловушки невидимы для вас. Кстати, ловушки можно продавать. Поскольку денег в их производство прямо не вкладывалось, то это можно считать прибыльным делом. И последнее. Дверь появляется немедленно, после того как вы укажете ее будущее местоположение. С ловушками дело обстоит иначе. Ее должен притащить и установить бес. Дабы ускорить этот процесс постарайтесь поймать волонтера и быстро перетащить его к нужному месту.

Последняя иконка, с изображением физиономии. Здесь ведется статистика ваших юнитов. Информация представлена в виде таблицы, где в горизонтальных столбцах указаны три вида деятельности (вопрос — безделье, если это можно назвать «видом деятельности», кирпич — работа и, наконец, меч — сражение). Вертикальная полоса показывает в виде иконок ваших юнитов. Если у вас их довольно много, пользуйтесь стрелками прокрутки. В чем удобство этой таблицы? Если вы видите, что, к примеру, пяток демонов бездельничает, хватайте их (прямо щелкайте на цифре пять) и тащите в тренировочный зал или в библиотеку или еще куда-нибудь.

Интерфейс игры не особенно сложен, но и интуитивно понятным его не назовешь. В первую очередь, не очень ясны предназначения некоторых иконок, а подчас, вообще не разберешь, что они символизируют. Но попрактиковавшись минут десять, можно чувствовать себя достаточно уверенно и уже не думать о таких мелочах, всецело сосредоточив внимание на игровом процессе.

СООБЩЕНИЯ

Периодически вам будут присылаться сообщения (значки с изображением физиономии, знаком вопроса и др.). На подготовительных пяти миссиях их будет особенно много, так как в них будет содержаться некоторая полезная информация об игре. Для чтения сообщения щелкните на нем левой кнопкой, для удаления - правой. Сообщение пролистывается клавишами вверх-вниз, для перемещения к месту событий (если это возможно) служит иконка глаза. Галочка закрывает окно сообщения.

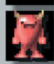
Вообще же сообщения подразделяются на шесть видов:

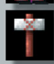

***знак вопроса** — текущая задача миссии. Удалить нельзя.*



***восклицательный знак** и **i** — какая-то важная информация, например, о необходимости постройки дополнительных комнат и т.п.*


***меч** — сражение с неприятелем.*


***физиономия** — появление в Подземелье нового юнита.*


***молот** — изготовление какого-либо объекта в мастерской.*


***книга** — открытие нового заклинания.*

СКЛОКИ

Склоки возникают между вашими существами в том случае, если они не переносят друг друга. Типичный пример — мухи и пауки. Не размещайте их слишком близко друг к другу — это чревато дракой.

Помимо всего прочего, в тюрьме можно спровоцировать драку, если подкинуть на ее территорию цыпленка. Победит сильнейший, которому и достанется этот несчастный цыпленок.

НАЧАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Перед каждой миссией вам будет показана карта королевства. На ней находится флажок (или флажки) — он показывает место будущих боевых действий. Если вы считаете, что пейзаж слишком напоминает идиллию, то мы с вами только согласимся, но не переживайте — очень скоро вы приложите к этому руку, и ситуация кардинально изменится. Щелкните на флажок и баталия начнется...

Что делать в самом начале? Во-первых, проройте ходы к порталу (ворота в клубнях тумана). По мере застройки новых комнат из него (или из них — на более высоких уровнях) к вам потянутся различные создания.

Проложите тоннель к золотым жилам (области с золотистыми прожилками) и сразу же отправляйтесь строить казну (мешок с деньгами на иконке с комнатами), освободив от пород достаточно большое помещение (не меньше чем **3** на **3**). Если в нем не будет хватать места, то золото будет валяться где попало. Учтите, что враг будет стремиться захватить не только сердце подземелья, но и казну. Сами понимаете, что подобные вторжения крайне неблагоприятно отразятся на вашем материальном благополучии.

После этого стройте жилище для ваших юнитов (следующая иконка после казны). Помните, что большинству сооружений необходимы немалые пространства, больше того, многие из них работают эффективней, когда занимают большие площади (кстати, эффективность комнат пропорциональна интенсивности огня, который горит по их периметру). Но не нужно сразу же строить огромные залы — вы сможете их расширить впоследствии. Еще совет — старайтесь сразу же расселять прибывших монстров и следите за тем, чтобы ненавидящие друг друга существа не располагались рядышком.

Далее задумайтесь об обеспечении юнитов питанием. Постройте инкубатор-птицеферму. На ней выращиваются цыплята, которых пожирают **99**% всех существ. Если кто-то из монстров проголодается, то он пойдет в инкубатор и поймает себе цыпленка, утолив тем самым на время голод. Если дать оплеух цыпленку он превратится в ворох перьев, но не особенно увлекайтесь — это просто-напросто истребление пищевых запасов.

Следующее сооружение — тренировочный зал. Увидите бездельников — немедленно отправляйте их на тренировку. В этом зале есть множество тренажеров, на которых ваши юниты будут повышать свой опыт. Если вы наведете курсор на юнит, то над ним загорится орел в виде звездочки — чем больше лучиков, тем более «здоров» юнит, а цифра в центре звезды и есть показатель опыта. По достижении десятого уровня опытности некоторые существа претерпевают трансформацию.

ТИПЫ ТВАРЕЙ

Властелину Подземелья доступны существа семнадцати типов.

Imp (Бес)



Бес особое существо: его не нужно привлекать в свое подземелье. Бесы создаются с помощью специального заклятья.

Бесы самые ценные из существ: это они прокладывают для вас туннели, убирают с дороги трупы, отводят в тюрьму героев и вражеские существа, а также устанавливают ловушки. Бесов можно натренировать до десятого уровня развития; они подрастут, овладеют заклятьями невидимости и полета. Для замены выбывших бесов используйте заклятье их создания.

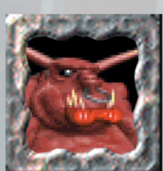
Beetle (Жук)



Простейшее существо, которое могут затоптать во время сражения. Жуки очень слабы и рассматриваются героями как основа для огненных шаров.

***Приманка**: логово (не менее одного поля).*

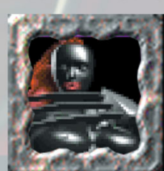
Bile Demon (Демон)



Очень большое, красное, жадное существо, которое — стоит вам зазеваться — сожрет все вокруг. Зато это превосходный, совершенно несгибаемый боец. В то же время его основная работа — производство. Если ему не хватает еды, он свирепеет и засыпает до тех пор, пока не появится провиант. Демоны нечувствительны к отравляющим газам.

***Приманка**: логово (не менее **25** полей) и инкубатор (не менее **25** полей).*

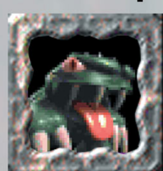
Dark Mistress (Дьяволица)



Самое извращенное существо: получает наслаждение от боли и причиняет ее другим. У нее нет определенной работы, а если где-нибудь кого-то пытают, она тут как тут. Если ее шлепнуть, она становится счастливее и бросается в бой, как только сражение начинается. Превосходный, хотя и несколько беспокойный боец.

***Приманка**: камера пыток (не менее **9** полей)*

Demon Spawn (Демонята)



Это мелкая чешуйчатая нечисть, которая, тем не менее, очень хороша в бою. Им нравится учиться, и достигнув десятого уровня развития, они превращаются в драконов второго уровня.

***Приманка**: тренировочный зал (не менее **1** поля) и сокровищница (не менее **1** поля).*

Dragon (Дракон)

Самое лучшее существо. Может появиться двумя способами: войти в под-



земле через портал или вырасти из демоненка, доучившегося до десятого уровня. Такой демоненок превращается в дракона второго уровня. Дракон хорошо сражается и выдыхает огонь, который может спалить героя или вражеское существо. Прирожденный исследователь, а когда исследовать нечего, занимается тренировкой. Дракон нечувствителен к лаве, а если его логово разместить рядом с лавой, набирается опыта.

Приманка: *сокровищница (не менее **25** полей) и логово (не менее **15** полей).*

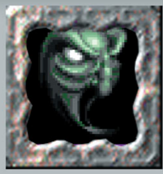
Fly (Муха)



Гигантская навозная муха — первое существо, которое вам достанется. Быстрые, но хилые, эти насекомые легко поддаются более сильным врагам, нападающим на ваше подземелье. Они ненавидят пауков и, если их поселить в одно логово, вступают с ними в бой. В то же время мухи прекрасные разведчики: они могут существенно расширить границы вашего мира, поскольку способны летать над водой и лавой.

Приманивать их ничем не надо, но вскоре им требуется логово, так как иначе они будут несчастны.

Ghost (Призрак)



Сверхъестественное существо, которому (как удачно!) не требуется пищи. Призраки могут проходить сквозь двери и видеть существа, которые используют заклятие невидимости. Их основное занятие — библиотечная работа, хотя иногда они и храм посещают, а время от времени принимаются подвывать.

Призрак возникает, когда в камере пыток умирает существо.

Troll (Тролль)



Очень трудолюбивое создание. Его основное занятие — работа в мастерской. Воин из него так себе.

Приманка: *мастерская (не менее **1** поля)*

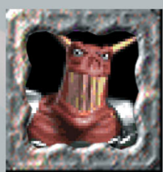
Hellhound (Цербер)



Адский пес. Превосходный сторож, предупреждает о появлении героя или вражеского существа. Церберы чуют запах врагов сквозь стену и подбираются к ним как можно ближе. Собаки мочатся на трупы, чтобы ускорить их разложение.

Приманка: *рекрутский центр (не менее **9** полей).*

Horned Reaper (Рогатый потрошитель)



Самое большое и самое разрушительное из всех существ. Его нельзя заманить в подземелье обычными методами. Не объединяется ни с себе подобными, ни с другими тварями. Известен как неистовый боец и садист. Между собой обитатели подземелья называют его рогачом, но только за глаза.

Orc (Орк)



Типичный воин средних способностей. Хорошо использовать как охранников в ключевых пунктах или как рядовых членов войска.

Приманка: *тренировочный зал (не менее **9** полей) и казарма (не менее **1** поля).*

Skeleton (Скелет)



Простейшая военная единица средних способностей. Возникает в тюрьме после смерти гуманоида.

Spider (Паук)



Слабое создание, которое иногда отправляется в тюрьму и развлекается замораживанием узников. Пауки ненавидят мух и сражаются с ними, если попадают в одно логово.

Приманка: *логово (не менее **9** полей) и инкубатор (не менее **9** полей).*

Tentacle (щупальце)



Это морское животное сможет попасть к вам в подземелье, только если поблизости есть вода. Оно держится около воды и оттуда атакует врагов. Обычно его нельзя заставить уйти далеко от его водного дома.

Приманка: *логово (не менее **9** полей) и храм (не менее **9** полей).*

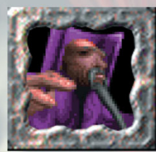
Vampire (Вампир)



Хорошо приспособлен к исследованиям и набору рекрутов, но он не станет марать руки на производстве. Если он работает в рекрутском центре, а на карте нет других вампиров, то он увеличит притягательность ваших порталов в полтора раза, и тем самым в ваше подземелье направится больше существ. Достигнув третьего уровня опытности, вампир становится бессмертным и, погибнув, возрождается снова в своем логове (хотя при этом его опытность снижается на единицу). Вампиры могут быть созданы на кладбище из разложившихся трупов.

Приманка: *логово (не менее **9** полей) и кладбище (не менее **9** полей).*

Warlock (Колдун)



Могучее волшебное существо — превосходный исследователь. В результате тренировки он становится еще более могущественным, расширяется диапазон действия его заклятий. Если в группе есть колдуны и их общий опыт превышает 15, они поднимают восстание против остальных членов группы. Единственное средство защиты — поместить всех в тюрьму или одного из них в камеру пыток. Поэтому колдунов лучше группировать только с колдунами, либо использовать поодиночке.

Приманка: *библиотека (не менее **9** полей).*

ГЕРОИ

В подземелье у вас много врагов. Каждый из них стремится наложить лапы на ваши богатства и ускорить вашу кончину. Когда ваше подземелье становится настолько большим, что приобретает известность, отовсюду начнут съезжаться и герои, которые станут прокладывать туннели в ваше подземелье.

Герои либо действуют в одиночку, на свой страх и риск, либо сражаются в качестве наемников короля, часто объединяясь в группы. Иногда у них бывают и свои собственные подземелья, которые вам нужно разрушить.

Герои развивают в вашем подземелье бурную деятельность. Они грабят золотые запасы, разрушают комнаты, стремясь уничтожить Сердце подземелья. Поскольку каждый герой действует индивидуально, с ними нужно держать ухо востро. В любой момент герой может покинуть группу и напасть на вас с другой стороны.

У героев есть одно достоинство: каждый из них несет запас золота и при поражении его бросает.

Tunneler (землекоп)



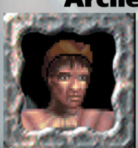
Землекопы — неважные солдаты, но зато очень быстро прокладывают туннели в ваше подземелье. Герои используют их, чтобы проникнуть в ваше царство, а потом каждый, будь то человек, гном или эльф, действует сам за себя.

Thief (вор)



Не очень умелый, хотя и ловкий боец, который любит высматривать и красть золото. Так что свое название вполне заслужил.

Archer (лучник)



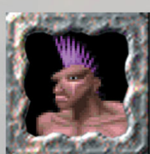
Хотя в ближнем бою этот герой уменьем не блещет, на дальнем расстоянии он действует превосходно, а подобраться к нему близко очень трудно.

Dwarf (гном)



Хорошо сражается врукопашную. Его пунктик — стянуть первое попавшееся на глаза золото.

Barbarian (варвар)



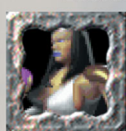
Очень стойкий и сильный персонаж, который сражается до последнего вздоха.

Wizard (маг)



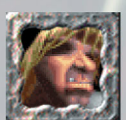
Превосходный магический боец с большим набором заклятий. Маги очень тщеславны и ненавидят других магов. Остерегайтесь бродящих по подземелью магов.

Witch (колдунья)



Колдунья — умелый магический боец, но на свою беду питает болезненное отвращение к вампирам. Ее трудно осуждать за это, но в разгар боя это качество ее безусловно не красит.

Giant (великан)



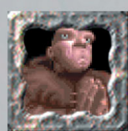
Великан медлителен и неуклюж, но сражается классно.

Samurai (самурай)



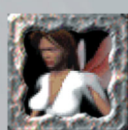
Самурай мастерски владеет мечом, бесстрашен и быстр в бою. К своему несчастью он следует очень строгому кодексу чести (бусидо), а это может помешать ему в борьбе с ордами злобных и бессовестных тварей.

Monk (монах)



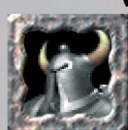
Монах хороший боец, к тому же может исцелять себя и находящихся рядом героев, если они пострадали в бою.

Fairy (эльф)



Слабый герой: в бою никуда не годится, но зато в заклинаниях большой мастак.

Lord of the Land (король)



Рыцарь; отлично сражается врукопашную. Заклятый враг рогача. Стоит этим двоим встретиться в подземных коридорах, как разгорается схватка не на жизнь, а на смерть.

Avatar (Аватар)

Самый главный и могущественный властелин. Его убийство служит финалом игры "Dungeon Keeper".

ЗАКЛЯТЬЯ

Это магические средства нападения на врагов или повышения своих возможностей. Те, что используются для атаки, помечены словом "нападение", а те, которые накладывают на самого себя, помечены словом "личное". Большая часть атакующих заклятий поражает и ваши собственные существа, поэтому применяйте их с осторожностью. Заклятья перечислены в алфавитном порядке.

Armour (броня)
личное

Броня уменьшает повреждения, получаемые существом после ударов врага.

Chicken (цыпленок)
нападение

Превращает врагов в цыплят. Враг теряет способность атаковать, но обладает прежней силой, поэтому его не так просто убить, как обычного цыпленка. Это заклятье со временем перестает действовать.

Disease (болезнь)
нападение

Примененное к врагу это заклятье вызывает болезнь, которой затем заражаются другие существа из его подземелья. Такие существа медленно умирают и вылечить их можно только в храме.

Drain (порча)
нападение

Это заклятье впятеро уменьшает здоровье и волшебные способности существа.

Fireball (огненный шар)
нападение

Слабое атакующее оружие: выпускается единственный огненный шар, который попадает на ближайшего врага. Производит мелкие разрушения стен и дверей подземелья.

Flamebreath (огненное дыхание)
нападение

Оружие дракона. Непрерывный поток испепеляющего огня.

Flight (полет)
личное

Позволяет взлетать и нападать на врага с воздуха.

Freeze (мороз)
нападение

Превращает противника в лед. Замороженное существо находится без движения до тех пор, пока не оттает. В замороженном состоянии его можно точным ударом разбить вдребезги.

Grenade (граната)
нападение

Мощный заряд, бросаемый навстречу врагу. Может отскакивать от стен. Взрывается с некоторым запаздыванием.

Hailstorm (град)
нападение

В месте наложения заклятья выпадает град.

Heal (исцеление)
личное

При наложении этого заклятья существо, которым вы управляете, полностью выздоравливает. Соседние существа выздоравливают на четверть.

Invisibility (невидимость)
личное

Наложив это заклятие на кого-нибудь из своих любимцев, вы сделаете его невидимым для всех, кроме призраков.

Lightning (молния)
нападение

Это мощное магическое оружие позволяет существу поразить врага молнией.

Meteor (метеор)
нападение

Более мощное оружие, чем огненный шар. При наложении этого заклятья вылетает огненный метеор, который наносит врагу большой ущерб.

Missile (ракета)
нападение

Простое заклятье, которое направляет на захватчиков волшебную кричащую рептилию. Очень сбивает с толку.

Navigation Missile (наводящаяся ракета)
нападение

Попадает в ближайшего врага и взрывается, производя опустошение.

Poison Cloud (отравляющее облако)
нападение

Это заклятье создает облако ядовитого газа, которое опасно не только для врагов, но и для ваших собственных существ. Угрожает каждому, кто его вдохнет.

Fart (вонь)
нападение

Возникает облако ядовитого газа, поражающее только вражеские существа и только на близком расстоянии. Это заклятье доступно только демонам.

Rebound (возврат)
личное

Отражает любое направленное на вас заклятье обратно на атакующего.

Slow (замедлитель)
нападение

Замедляет намеченное в жертву существо.

Speed (ускоритель)
личное

Ускоряет управляемое вами существо. В результате существо сражается и работает очень быстро. Аналогично по действию заклятью ускорения, вызываемого с исследовательской панели.

Teleport (телепортация)
личное

Это заклятье позволяет существу переместиться из любого места карты. Существо, в которое вы вселились, телепортируется в логово, а бесы — в Сердце подземелья.

Wind (ветер)
нападение

Это заклятье создает в подземелье двенадцатибалльный шквал, который способен отнести от вас любое существо.

Word of Power (излучение)
нападение

Очень мощное оружие: тело существа начинает испускать огненные кольца, которые наносят серьезный ущерб всем существам, находящимся поблизости.







Юрий ПОМОРЦЕВ

CARMAGEDDON

Third Party: Fire & death.

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

НАЧАЛО ИГРЫ

После запуска **Carmageddon** вы оказываетесь в главном меню. Оно полностью стандартно (за исключением, пожалуй, курсора), поэтому остановимся подробнее только на одном из пунктов, точнее на подпункте раздела **«Option» – «Detail».** Для того, чтобы игра работала с максимальным качеством, необходимо отметить кружками самые левые пункты (кроме последних двух). Учтите, что по ходу заезда будет невозможно менять параметры детализации окружающей среды. Для запуска игры в режиме SVGA (правда, SVGA'шным будет только заезд - все меню и заставки так и останутся VGA'шными) при запуске программы добавьте параметр командной строки **«-hires».** К слову сказать, в режиме SVGA игра не «тормозит» только на Pentium 166 или более старших моделях.

Далее вам предлагается выбрать одного из двух гонщиков – Макса (Max Damage) или Анну (Die Anna). У Макса более тяжелая, но менее скоростная машина (Eagle – орел, вес 1,1 тонны, максимальная скорость – 200 миль в час), а у Анны, соответственно, более быстрая и легкая (Hawk – ястреб, вес: 0,8 тонны, максимальная скорость – 250 миль в час).

Далее требуется указать уровень сложности, которых всего три. Разница между первым и вторым невелика, но от третьего их отделяет громадное расстояние. Первые два уровня сложности, easy и normal, идеально подходят для ознакомления с игрой и тренировки в управлении автомобилем. Вообще, уровень сложности влияет не только на агрессивность противников. Кроме того, вам дается меньше времени на, скажем так, пребывание на трассе.

Итак, перед нами последнее предзаездное меню. Здесь можно:

Выбрать трассу (change race) – перед вами будет список трасс (в игре их 36 штук), зеленые трассы – те которые удовлетворяют вашей квалификации, обычно это пять-шесть треков; желтый кружок рядом с названием сигнализирует о том, что на этой трассе вы уже отличились или, по крайней мере, пытались (кстати, вы можете кататься по одной и той же трассе сколько угодно раз, пока она не станет недоступной из-за повышения вашей квалификации).













Усовершенствование автомобиля (parts shop) – здесь продаются некоторые запчасти для вашего железного друга: броня (armor), новый двигатель (power), приспособления для более быстрого уничтожения противника (offensive). В магазине вы сможете еще и продать старые запчасти, и вам даже вернут за них часть когда-то затраченных средств. В ассортименте всего один новый вид запчастей (следующего уровня) и один ваш текущий, соответственно, для покупки и продажи. Не очень-то густо, если честно.

Выбрать машину (change car) – все те машины, которые выбыли из соревнований навсегда (как правило, происходит это не без вашей активной помощи) через некоторое время становятся доступны для выбора. Меняйте своего орла или ястреба на новые, более мощные автомобили. Кстати, все запчасти в магазине универсальны, т.е. подходят для любой из машин.

Все, пора нажимать кнопку Start Race – и испытания начнутся...

НА ТРАССЕ

... сразу же после того, как вы выберете свою позицию на старте (это не относится к 8-мегабайтной версии игры). По идее, ваша позиция зависит от вашей же квалификации. Квалификация – это не что иное, как место в общем зачете. После окончания заезда вы подниметесь на какое-то количество мест и когда-нибудь даже доберетесь до первого. Так вот, вернемся к выбору позиции. В лучшем случае вы будете вторым или третьим, но ничто не мешает вам попробовать махнуться местами с лидером – может, он даже не будет против. Но на первом же повороте вы поймете, что сделал он это не в припадке альтруизма...

Первое, что бросается в глаза на трассе – это отсутствие индикатора, на котором указывалось бы ваше место в











соревнованиях. Его нет. Больше того, ваша позиция никого абсолютно не волнует. Конечно, в левом верхнем углу (рядом с изображением водителя) отмечены контрольные точки (cp) и круги (laps), но куда более важен индикатор, располагающийся под ними (wasted). Он показывает, сколько еще машин соперника могут совершать хотя бы малейшие телодвижения. Как только показания счетчика сравняются (например, 5 из 5), то заезд будет окончен. Будет он окончен и в случае прохождения всех кругов (учтите, что контрольные точки пропускать нельзя: если проедете не в ворота, а где-то рядом, пускай даже очень и очень близко, контрольная точка не будет пройдена). Только премиальные в первом случае будут на порядок выше, нежели во втором.

Чтобы узнать о том, где находятся соперники (или где находитесь вы) нажмите на клавишу «tab». Вызовется карта, на которой желтыми стрелочками будут отмечены противники, красной - ваш автомобиль, наконец, черными треугольниками с белым контуром – недееспособные соперники (т.е. «выбитые» вами). Обратите внимание, что в левом верхнем углу находится маленький экранчик, на котором будет показываться ваш автомобиль. При вызове



карты движение автомобилей не прерывается, поэтому старайтесь либо: а) вызывать карту на короткое время или на длинных прямых участках трассы; б) снизить скорость до минимума.

Центральный индикатор показывает время до окончания заезда. С того момента, как его показания станут 10 или меньше будет раздаваться звуковой сигнал. Как увеличить время? Очень просто – творите на треке беспредел, а именно:

– превращайте в металлолом машины оппонентов;
– безжалостно давите пешеходов и любую другую живность на дорогах;
– собирайте бонусы в виде бочек (бывают зеленые и красные).

Совершайте все эти манипуляции с фантазией, по возможности извращенной. Во время гонки выплесните всю свою злобу, ярость на противников и пешеходов. Помните, что цинизм и черный юмор только поощряются. Кроме дополнительного времени, вы получите некоторое количество кредиток (индикатор вверху справа). На них производится починка автомобиля (смотрите ниже), покупаются запчасти в магазине и т.п. Учтите, что во время заезда вы можете влезать в любые долги (less), но











по окончании оного ваш кредит должен быть меньше дебета, в противном случае – конец карьере гонщика вне зависимости от квалификации!

К сожалению, ваша машина тоже может ломаться от столкновений: со столбом, машиной противника, стеной, асфальтом (если вы летите с небоскреба) и т.д. Индикатор повреждений расположен в левом нижнем углу. От повреждений теряется скорость, маневренность, управляемость (зависит от характера повреждений), в худшем случае ваш автомобиль вообще лишится движения. Но ничего страшного – в конце заезда он будет починен автоматически, а во время гонки ремонт осуществляется клавишей «backspace». Разумеется, за кредитки, а не бескорыстно.

Если ваш автомобиль перевернется (а такое будет, скорее всего, не раз), то нажимайте клавишу «insert», для того чтобы вас поставили «с головы на ноги». Правда, не злоупотребляйте – от этой манипуляции ваш счет уменьшается на 1000 кредиток.

Существует и третий способ закончить гонки. Видите индикатор «kills»? Вот он, родимый, и показывает, сколько пешеходиков (или, к примеру коровушек) вы подправили на свой вкус. Это, пожалуй, самый сложный способ. Противников-то всего пять, а пешеходов как минимум две-три сотни (обычно около пятисот). Вот и гоняйся за ними как угорелый. Вообще, советуем для воплощения этого способа выбирать Анну, так как ее автомобиль идеально предназначен для уничтожения живности на дорогах.

СОВЕТЫ

– Пользуйтесь клавишей 'insert' не только в случае безвыходных ситуаций (как правило, при перевертывании, застревании), но и в случае потенциально опасных. Но, как мы уже говорили, не переусердствуйте – 1000 кредиток не такие уж малые деньги.

– Избегайте мин, которые обычно находятся либо в озерах, либо в каньонах. Повреждения при попадании на мины бывают очень и очень серьезны.

– Если возьметесь за уничтожение пешеходов, для начала уничтожьте несколько машин противников, чтобы на трассе остался только один (максимум два) более-менее целый оппонент.

– Найдите какую-нибудь небольшую перегородку (или заберитесь на какое-нибудь возвышение) и встаньте за ней так, чтобы она отделяла вас от противника. Обычно они со всего размаха налетают на них, не причиняя вам ни малейшего вреда.

– Научитесь виртуозно совершать повороты на сто восемьдесят и девяносто градусов. Первый делается примерно так – вы разгоняетесь до нескольких десятков миль в час и резко дергаете ручник (пробел), выкручивая при этом до упора руль (ни в коем случае не держите кнопку газа!). Как только автомобиль развернется примерно на 90 градусов, отпускайте поворот (не крутите в обратную сторону, а просто отпускайте) и нажимайте газ. Должно получиться. Поворот на 180 градусов несколько сложнее. Нажмите клавишу поворота и ручник, отпустив при этом газ. После того, как машина повернется градусов на тридцать – жмите одновременно газ и противоположный поворот. Машина пройдет юзом, но повернется. В любом случае, старайтесь при таком повороте снизить скорость, иначе никакие маневры не помогут – машину просто сразу же занесет или, хуже того, закрутит волчком.

– Не газуйте резко, плавая под водой, иначе машина опишет дугу в 180 градусов, и придется пользоваться клавишей «insert».

– Учтите, что покрытие трассы сильно отличается от остальных покрытий, а, следовательно, и поведение автомобиля на асфальте и, к примеру, на траве будет существенно различаться.

– Научитесь пользоваться задней передачей, поверьте – это великая вещь. К примеру, выкрутив руль, можно быстро развернуться с места на сто восемьдесят градусов.

– Задавив в начале гонки человека с флажком, вы получите минимум 1000 кредиток.



ОПАЛЕННЫЙ СНЕГ

*Итак, это случилось... В конце мая 1997 года компания «**DOKA**» выпустила **ПРОТИВОСТОЯНИЕ: ОПАЛЕННЫЙ СНЕГ** — диск с дополнительными миссиями к игре **ПРОТИВОСТОЯНИЕ**. Самая успешная игра последнего времени в России, разработанная фирмой «**Наши игры**», получила свое продолжение, которого ждали почти сразу же после появления основной версии **ПРОТИВОСТОЯНИЯ**. Борьба Гитлера со Сталиным продолжается, но уже не последовательными сражениями, а независимыми миссиями.*

В новых миссиях военные действия ведутся зимой. Изменилась к лучшему графика и в мультиках, которые теперь есть после завершения каждой миссии, и в игре. Все прорисовано очень детально и выглядит достойно. Изменились здания, тщательная прорисовка которых радует глаз — видно все до мельчайших деталей, например, собачья будка около дома, покрытая снегом.

Каждая миссия представляет собой отдельное полномасштабное сражение, а из-за того, что дело происходит зимой, изменилась динамика боя. Да и выглядит зима более красиво, чем лето.

*Появилась также новая игровая функция - захват вражеской техники. Сделано это в стиле **WARCRAFT 2**, т.е. когда вы подходите к ничейной единице, обозначенной на карте белой точкой, она становится вашей, но противник об этом узнает только тогда, когда подойдет к ней вплотную или заставит ее атаковать. Эта функция существенна в некоторых миссиях, в которых нужно уничтожить какой-либо стратегический объект, а сил для этого слишком мало.*

Есть прибавление в технике, например, тяжелый танк ИС-2 у русских, ничем не уступающий немецкому «Тигру», пулеметные мотоциклы, «штурмтигры», уничтожающие средний танк с первого выстрела. У немцев также появилось несколько новых оборонительных сооружений.

Но самое лучшее из нововведений — это, по-моему, то, что теперь можно договориться с другом и сыграть вдвоем по сети или модему.





А теперь несколько советов по тактике игры с компьютером и с человеком:

***1.** Если у вас очень много войск, то вставайте где-нибудь кучей и ждите — глупый **AI** не станет использовать авиацию, а человека в этом случае нужно побаиваться.*

***2.** Группируйте пехоту около пушек — это увеличит эффективность артиллерии (т.к. у пехоты больше радиус обзора) и обеспечит безопасность орудий от атак пехоты противника.*

***3.** Расставляйте свою пехоту для разведки в глубине леса, тогда вы будете видеть проходящего врага, а он вас — нет.*

***4.** «Катюши» очень мощные, но, к сожалению, при атаке выстреливают сразу **15** зарядов (при полной дозарядке), а это не всегда удобно. Но есть один секрет: клавиши управления продублированы на клавиатуре (**A, S, Z, X**), вот и останавливайте огонь ими.*

***5.** Внимательно слушайте звуки в игре, Например, звуки выстрелов означают, что где-то идет битва; гул — это авиация...*

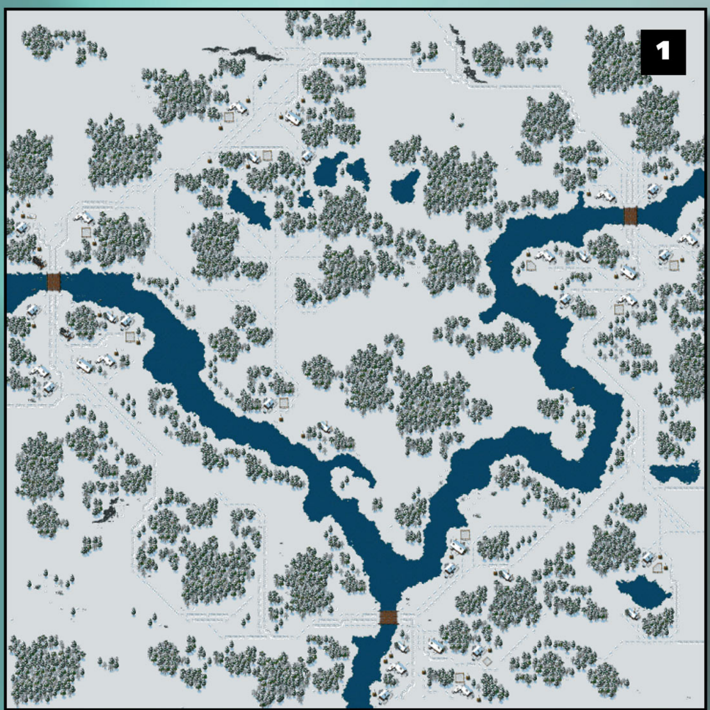
***6.** Атакуйте смешанными рядами, т.е.танками вместе с пехотой. **AI** будет уничтожать сперва пехоту, и у вас будет время, чтобы поразить большую часть его танков. А что касается человека, то здесь возможны два случая: первый — он сам управляет боем, и тогда вас ничто не спасает, и второй — что ваш визави оставил все на произвол судьбы (как обычно бывает), тогда это упрощенный случай **AI**.*

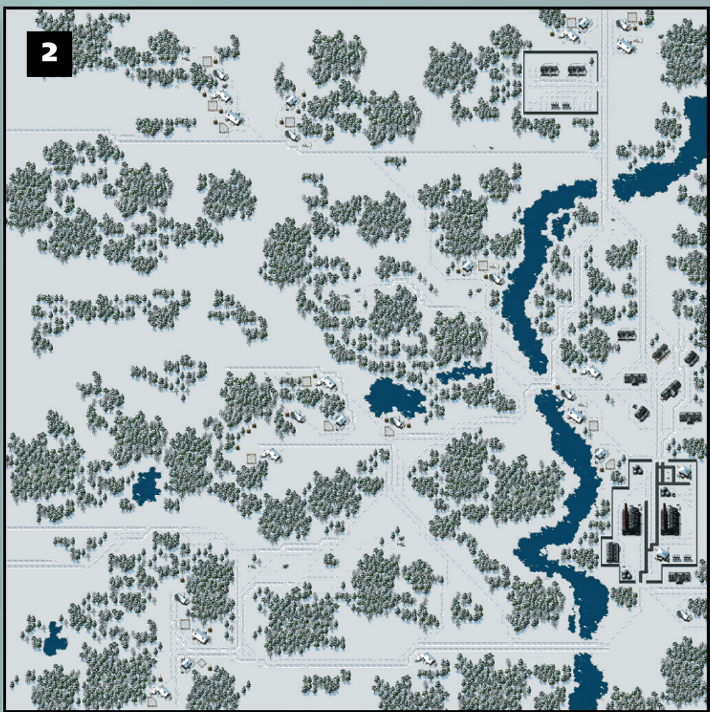
7. В первую очередь уничтожайте противотанковые пушки — они самые опасные, и под их огнем очень сложно выиграть стычку.

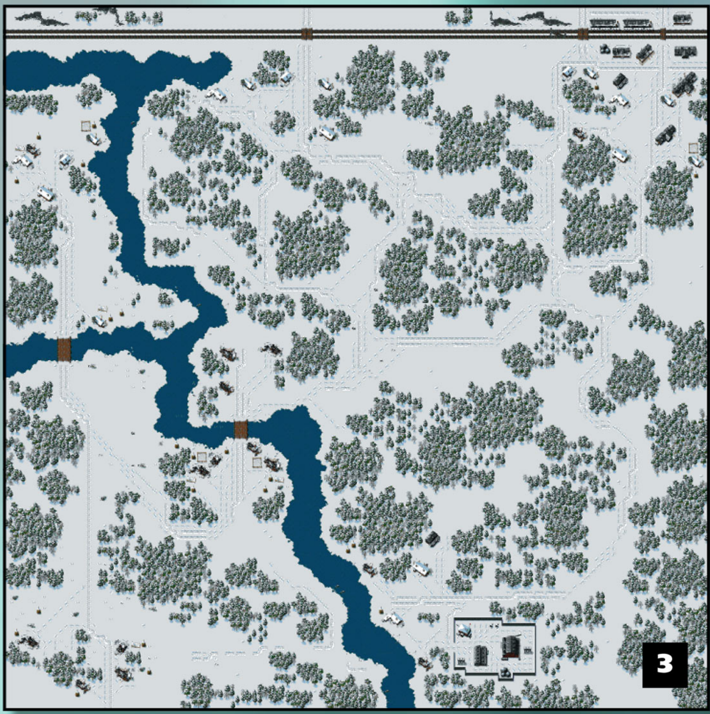
***8.** Заходите с флангов и бейте с двух сторон. И чему вас только в школе учат (учили, будут учить)?!*

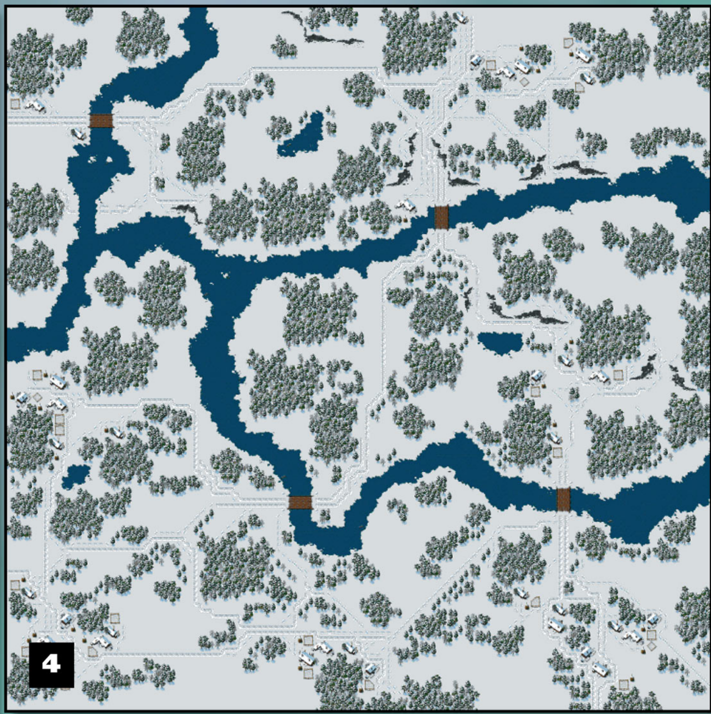
***9.** Не забывайте после каждой серии выстрелов «катюш» уводить их из-под ответных ударов противника.*

***10.** Войска можно объединять в группы при помощи **SHIFT**, запоминать при помощи **CNTRL+(0..9)** и задавать последовательный маршрут из **5** точек при помощи **SHIFT** и правой кнопки мыши.*









ПРОХОЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ МИССИЙ

1. Уничтожить всех фашистов — это коротко и ясно. Сначала подведите часть своих войск к пушкам на севере, но не очень много, т.к. там скоро пролетит авиация. Далее можно отправить все войска с севера на юг, где р. Каменка делает разворот на запад, а на юге войска подведите к северному мосту и держите на нем оборону, используя одиночные выстрелы «катюшами». Кстати, о «катюшах». Используйте их для уничтожения передвижных зениток немцев, а после применяйте авиацию. После того, как подошли все подкрепления, начинайте рассылать на разведку пехоту и уничтожайте вражеские пушки «катюшами». Что дальше? Атака по всему фронту. Удачи!

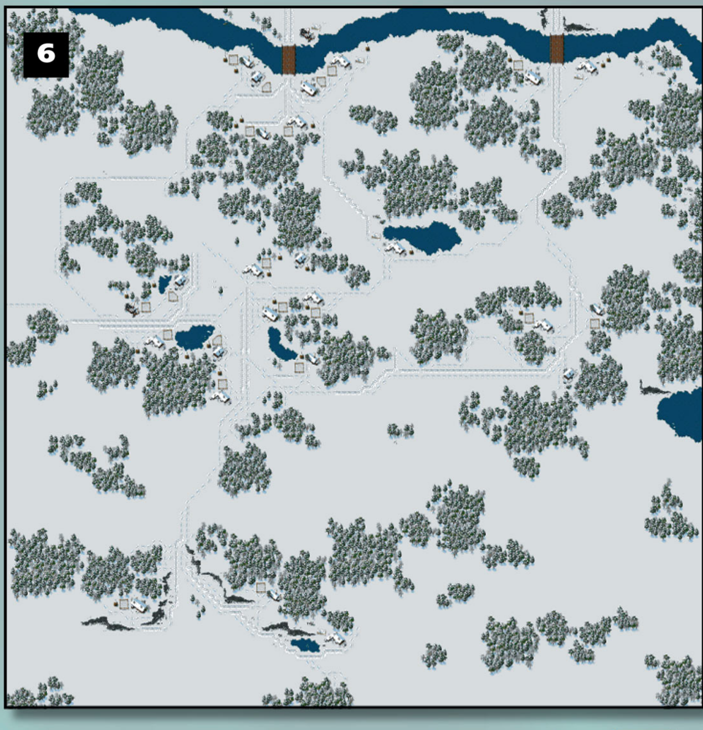
2. Завод охранять, где-то я уже это слышал. Тактика здесь проста — все войска, кроме **4-5** групп пехотинцев, охраняющих зенитки сверху, отправить на завод и перекрыть ими подходы к заводу. Вот и все.

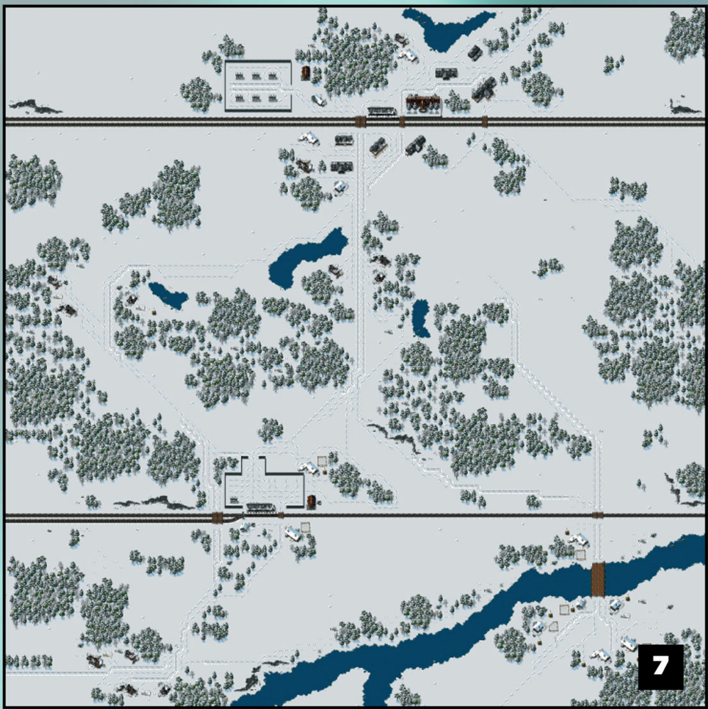
3. Опять всех уничтожить, но теперь в такой последовательности: во-первых, расположите свою пехоту около пушек и отправьте группу из **20** «ИСов» (после прибытия подкрепления) на уничтожение «Тигров» и «Фердинандов» противника. После их уничтожения, отбив ответную атаку немцев, можно контратаковать. Да, и используйте «катюши», пока они живы. Да пребудет с вами...

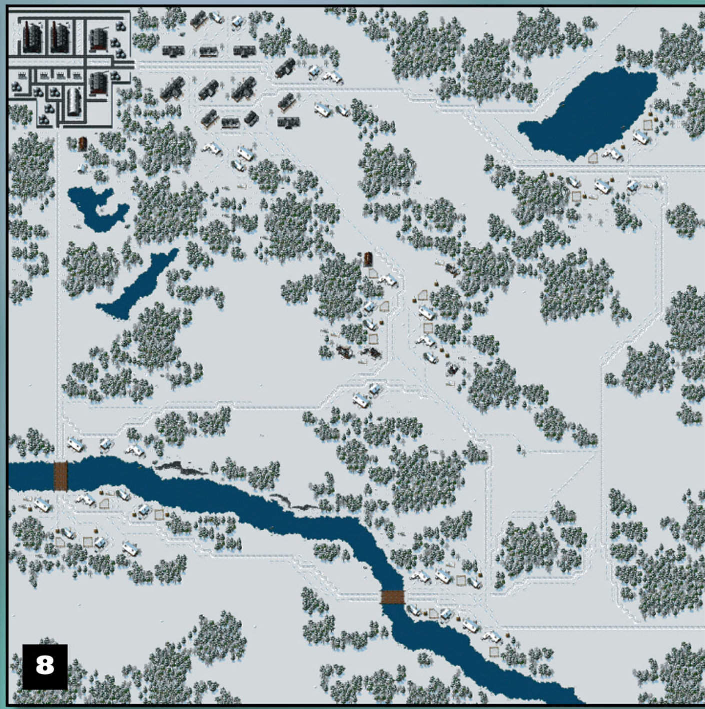
4. Нужно отстоять населенный пункт и, соответственно, уничтожить всех (как всегда). Для этого расположите «СУ-100» у своих пушек на севере, попытайтесь оказать сопротивление немцам, идущим из с. Кулики, расстреляв танки и пушки (!) всеми зарядами вашей тяжелой артиллерии на юге, чтобы зря не пропадали (их все равно уничтожат), и держите оборону с помощью "катюш". Далее, как только враг перестал атаковать (а он это будет делать долго), можно атаковать в направлении с. Кулики, а далее на с. Форносово. И не забывайте уничтожать «катюшами» периодически появляющиеся пушки противника. Родина мать зовет! Не дадим прорваться к Москве!

5. Итак, обороняться, обороняться и еше раз обороняться. Первым делом следует передислоцировать свои передвижные зенитки к западной пушке, около которой надо сгруппировать всю западную пехоту. После того, как вы там отобьете один налет авиации противника, переместите зенитки ко второй пушке, а дальше (после второго налета авиации) — к охраняемому обьекту, береговой пушке. Далее сгруппируйте пехоту около пушек и ждите.







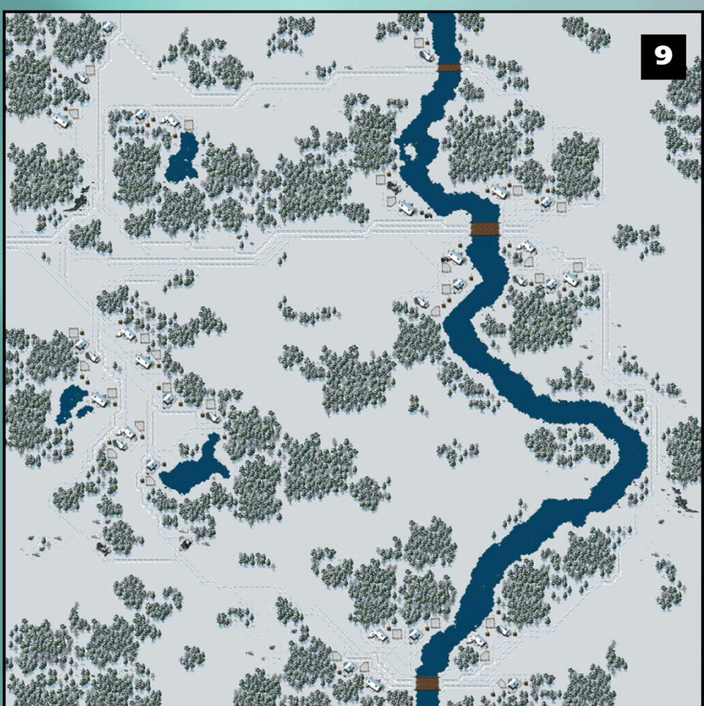


6. Зажали с двух сторон. Это сильно усложнит вам жизнь. Как всегда, при обороне перекройте пехотой и танками все проходы (желательно вблизи пушек). Затем ждите атак и отбивайтесь от них. Вам очень поможет разведка пехотой. Но берегитесь, т.к. у немцев на юге имеется огромное количество тяжелой и противотанковой артиллерии, поэтому лучше сразу (как только прибудет батальон «Т-34») выпустить в узкий проход на юге, чуть ниже ваших пушек, полный залп из всех «катюш» (их у вас две) — это вам поможет. А дальше следует опять ждать атак противника, и ждать вам осталось недолго. После этого можно атаковать во всех направлениях (сначала в северном).

7. Диверсанты, вперед! Уничтожать канистры с горючим! Скажем «нет» автомобилям, нет, самолетам... Так, о чем это я?.. А... Резкой атакой на север, уничтожая по дороге пушки и оберегая пехоту, вы идете на станцию Орешково и захватываете там «Тигры», которыми вы пытаетесь помочь своим танкам к северу от станции, и грузовики, которые вы уводите в сторону к своей пехоте. Позже, прибывшим (наконец-то) подкреплением встаньте чуть восточнее станции и ждите. Как только прошла атака с востока, берите и загружайте в машину (в одну) пехоту и по восточной дороге двигайтесь на север, избегая подходить вплотную к юнитам противника. Если не удалось, то сажайте пехоту во вторую машину и повторяйте операцию. А если удалось, то первым делом уничтожайте одну из зениток, охраняющих баки, и продолжайте заниматься взрывами.

8. Взорвать, уничтожить, развеять по ветру, сровнять с землей небольшой заводик, охраняемый **20-30** зенитками. Здесь у вас два пути. Первый — это идти вперед, не щадя пехоту, но оберегая авиацию, а второй — это идти вперед, щадя пехоту, но не щадя авиацию. Оба пути равносильны, но я здесь опишу второй путь. Для начала организуйте две группы войск: первая — находящаяся у северных пушек, а вторая — у южной пушки, у моста (лучше сделать так, чтобы ваши войска выходили на мост и мешали вражеским войскам пройти к пушке). Заодно возьмите своих **3**-х диверсантов посередине карты и отправьте на разведку. Далее, как только пройдут первые атаки и придет подкрепление, оставьте по небольшому количеству войск у каждой пушки и ведите свои войска на запад (лучше будет, если вы к этому времени исследуете дорогу, по которой идете, на присутствие чего-нибудь инородного). Соединяйте свои войска у западного моста. После этого идите на север и попытайтесь уничтожить все вражеские зенитки (даже если это грозит вам самим полным уничтожением). Получилось? Здорово! Теперь вызывайте авиацию и выполняйте задание.

9. А теперь всех уничтожить - только на этот раз под предлогом того, что надо захватить мосты. Так как у вас в начале нет настоящих ударных сил, то, дождавшись подкрепления, следует пройти через центральный мост при поддержке авиации, а дальше — в северном направлении. Потом через северный









мост — обратно к своим пушкам, у которых уже должно стоять второе подкрепление. Целью этого похода было уничтожение максимального количества пушек и «катюш». После завершения рейда копите силы и ждите массовой атаки со всех направлений, а затем атакуйте третий мост и добивайте оставшихся в живых. Опять выиграли? Молодцы!

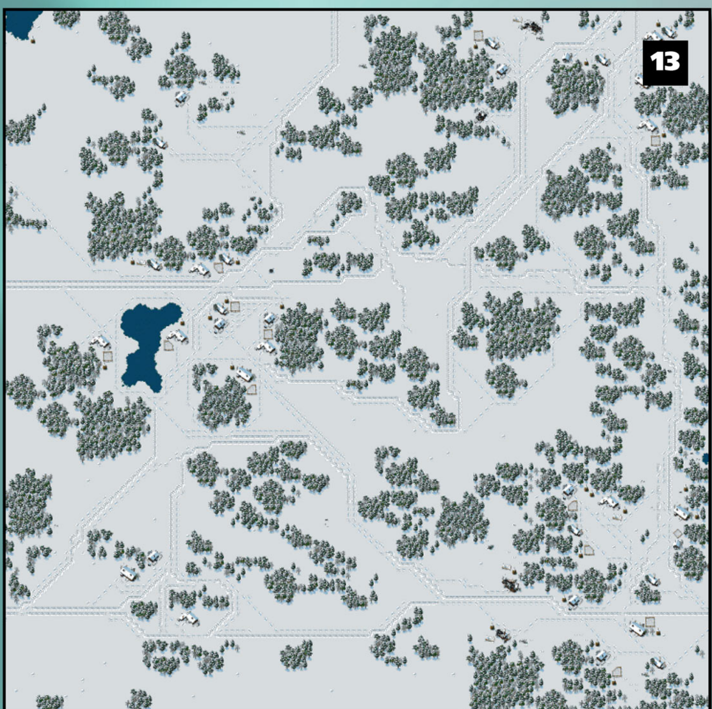
10. Уничтожить береговую артиллерию, штаб, и т.п. Сначала вам дается **24** группы пехотинцев (еще **5-6** придут позже), а также **13** бронемашин, **7** мотоциклов, **11** грузовиков и все! На самом деле, сил у вас предостаточно, ведь у них всего **20-30** пехотинцев, **6** тяжелых пушек и **10-15** броневиков. Первым делом следует подождать подкрепления, отправить мотоциклы через запад к северному мосту, а броневики — к южному. Далее, как только разобрались с вражеской пехотой и пушками, берите цели грузовиками с пехотой и оставшимися силами выносите все передвижные зенитки и хотя бы одно здание, а дальше рассылайте авиацию. Уф!

11. Спасти ценные документы будет не так-то просто. Вашим козырем должна стать внезапность. Скажу по секрету, на юго-восточном берегу находится батарея тяжелой артиллерии, и поэтому у вас может не получиться прорыв напрямик, но можно попробовать. Однако я советую сначала уничтожить их своей тяжелой артиллерией, а чуть позже идти на прорыв. Этот вариант тоже сложен. Но есть и другой путь, через северную дорогу, т.е вы можете взять максимальное количество войск, не оголяя защиту в центре, и ударить по северным войскам русских, а далее скорее ведите машины в пункт назначения.

12. Уничтожить всех, как это ни противно, придется. Итак, что тут можно сделать? Например, можно рассылать в разведку свои мотоциклы, уничтожать тяжелой артиллерией появившиеся пушки русских, добивать своими танками живых и опять посылать в разведку. Следует расстрелять тяжелой артиллерией вражеские пушки раньше, чем это сделает противник. Заодно, если хотите, можете послать карательный отряд, состоящий из БТР и мотоциклов, а остальное сделают ваши «Тигры».

13. Сказано — сделано! Есть держать оборону и контратаковать (вот чертов полковник)! Т. к. войск у вас предостаточно, то можно просто заблокировать южный и северный подходы и сдерживать русских, периодически используя артиллерию. А когда появятся русские дальнобойные юниты (ага, испугались!), можно контратаковать, используя всю мощь своей артиллерии. Раздавим их!

14. Задание здесь почти как в **7**-ой миссии (уничтожить, используя функцию «захват»). Но тут уже напрямик не пройти. Придется после захвата техники идти на восток, уничтожив пушку с пехотой у северного моста, до первого завода. Не ухмыляйтесь. Дойти-то вы дойдете, а вот что прикажете делать с **10**-ю группами пехотинцев? А? Убить танками, конечно. А вот со вторым заводом придется разбираться с помощью захваченных машин. Действуйте, как и в **7**-ой миссии.







В следующем номере:



Репортажи с E3
Internet как стиль жизни
Game-индустрия для всех







Populous 3, Broken Sword 2, BattleSpire ...
и другие игры для PC









Тактика прохождения Dungeon Keeper...
и другие секреты для PC и мультимедийных систем





Final Fantasy VII, Mischieve Makers ...
и другие игры для Nintendo 64, M2, Sony PlayStation и Sega Saturn





Ответы на письма читателей...
подсказки по прохождению игр, читательский Хит-Парад, кроссворд

А ТАКЖЕ: *конкурсы, интервью и многое другое...*

Журнал
СТРАНА ИГР
Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

Учредитель:
ИЧП «Агарун Компани»

Издатель:
ИЧП «Агарун Компани»

Ответственный Редактор:
Оксана Донская

Редактор PC:
Сергей Лянге

Редактор Видео:
Борис Романов

Корреспондент в США:
Emanuil Edge

Дизайн Обложки:
Серж Долгов

Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:
Сергей Лянге, Серж Долгов, Леонид Андруцкий, Виктор Жилин

Корректор:
Екатерина Васильева

Для Писем:
101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652

Рекламная служба и служба распространения:
Тел: 124-0402 Факс: 125-0211

Web-Site:
www.gameland.ru

E-mail:
magazine@gameland.ru

Техническая поддержка:
Денис Конященко, Борис Скворцов, Алена Скворцова, Ерванд Мовсисян, Тимур Минбаев, Алексей Куракин

Вывод на пленки осуществлен «**Центр ХГС**»

Тираж **40 000** экземпляров
Цена договорная

ScanWeb

Отпечатано в типографии компании **ScanWeb** (Финляндия)

Подписной индекс: 88767 по каталогу АРЗИ

GAMELAND Magazine
Publisher — Agaroun Company,
Moscow, Russia
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (N.Y.) Inc.
Phone: (212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933
Printed in Finland, ScanWeb Company

СИСТЕМА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ VFX-1

FORTE
TECHNOLOGIES, INC.



Вниманию предпринимателей!
При использовании в игровых салонах шлем окупается за **60 дней!**

Вниманию родителей!
Дети в восторге от шлема **VFX-1**:
Фантастический мир иллюзий с полным ощущением реальности!

VFX-1 – «... «крутейшее» периферийное устройство для Вашего компьютера»
PC Magazine, USA

Покупателя с объявлением
ОРИГИНАЛЬНЫЕ КАНЦЕЛЯРСКИЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
ждет подарок

Компания не несет ответственности за опасности и приключения, подстерегающие Вас в киберпространстве...

КОМПЬЮТЕРНЫЙ СУПЕРМАРКЕТ:
Садовая-Триумфальная, 12
тел.: 209-5495, 209-5403 факс: 209-2975

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ:
ТД «Библио-Глобус», Мясницкая, 6
тел.: 924-2673, 923-4173 факс: 928-2394

Дом Книги, 2-й этаж, Новый Арбат, 8
тел.: 913-6963 913-6964

ТД «Эдельвейс», Щелковское шоссе, 5, стр.1
тел.: 742-9089, 742-9087

ул. Удальцова, 85, к. 2
тел.: 935-8892, 564-8863

ДИЛЕРСКИЙ ОТДЕЛ:
тел.: 931-9301, 931-9269
факс: 931-9269, 931-4011

Эксклюзивный поставщик в СНГ

CompuLink

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
931-9479

ГАРАНТИЯ
до 3 лет


Game Land
Электронные игры
Телефон: (095) 288-3218
web-site: http://www.gameland.ru
БЕЗУМНЫЙ ВЫБОР
НОВЫЙ МАГАЗИН НА СТАРОМ АРБАТЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
Москва: Старый Арбат, д. 21
Москва: Новый Арбат, д. 15
Москва: с/к «Олимпийский», 8 подъезд